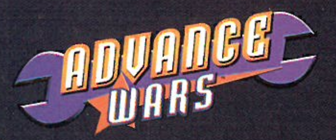


JOYPAD N° 115 • France métropolitaine 36,10 FF (5,50 €) • ANT-GUY 5,80 € (38,05 FF) • REU 6,90 € (45,26 FF) • BEL 5,50 € (222 FB) • CH 9 FS • AND 5,50 € (36,08 FF)
CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € (222 FL) • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € (1103 ESC) • TOM 1400 F CFP


POWER
A
B
START
SELECT
GAME BOY ADVANCE
10
DEF
10
DEF


ADVANCE
WARS

Chaque chose en son temps...

L'Homme a toujours voulu prédire l'avenir. Ou du moins l'anticiper au maximum, pour ne pas être pris au dépourvu et, quelque part, pour évacuer sa propre peur de l'inconnu... Quoi qu'on en dise, depuis la nuit des temps, les prédictions en tout genre se sont - quasiment - toujours révélées fausses. Je vous ferai grâce des peurs millénaristes et autres présages d'Apocalypse d'après lesquels des châtiments divins devaient s'abattre de manière certaine sur les pauvres humains impies que nous sommes... Des chamans indiens Hopis (par ailleurs très sages) à la Prophétie des Papes de Saint-Malachie, en passant par les divinations ultra-délirantes de Paco Rabanne, rien ne nous a été épargné dans ce domaine ! Aujourd'hui encore, des gourous de mauvais augure nous prédisent une fin des temps à haute teneur en révélations suivie d'un Hiroshima psychique sans précédent... Il est facile de faire le rapprochement avec le contexte actuel. Désormais, ce sont les analystes financiers et autres spécialistes boursiers qui font la pluie et le beau temps, dans le domaine de la divination... économique. Ainsi, à les écouter, les start-up devaient être le nouveau souffle de l'économie mondiale, et pour longtemps. Résultat : elles sont quasiment toutes en faillite. Kalisto aurait dû être le fleuron de l'industrie vidéoludique française. Résultat : cette société a licencié une bonne partie de son personnel et se bat pour ne pas disparaître. L'écurie Prost GP est en redressement judiciaire et était partie pour régner sans partage sur la Formule 1 moderne, toujours selon ces sérieux analystes, froids et calculateurs. Microsoft, à son tour, avec sa Xbox, devait lamentablement se ramasser aux États-Unis et ne proposer que peu de jeux attractifs. Résultat : de mémoire de joueur, jamais line-up de lancement n'aura été aussi impressionnant en quantité, mais surtout en qualité. La barre du million de machines vendues devrait être franchie à l'heure où vous lirez ces lignes, et ainsi faire presque aussi bien que la PlayStation 2 l'année dernière, durant le même laps de temps ! La Xbox étonne, impressionne... et nous passionne !
Pour le moment plus encore que la GameCube, dont nous attendons beaucoup plus en termes de jeux de qualité. Rogue Leader, trop esseulé, en est d'ailleurs un parfait exemple. Rien n'est donc jamais gagné d'avance. La réalité d'un jour peut être différente le lendemain. Alors, sachons rester humbles. Espérons que Microsoft, Nintendo et Sony en soient conscients et ne brûlent pas les étapes. Dans le domaine du online, notamment, dont les « hostilités » semblent être définitivement lancées. Il y va de la qualité du jeu vidéo.
Et peut-être de son futur...

Trazom



sommaire

Aaah, c'est une nouvelle année qui commence ! Cette période est bien entendu propice à de sages résolutions ! Ainsi, Julo a décidé de consacrer plus de temps à ses consoles et moins à sa copine Elena, Angel va baisser sa consommation de bières à 5 canettes par jour, RaHaN a arrêté de cloper (bravo !), Willow va tenter de passer, cette année, le flip under flip, Greg sera moins souvent pendu au téléphone, Chris s'engage à aider les déshérités du 17e, Trazom va s'inscrire à des stages de philosophie zen, T.S.R. va débuter une année sans Coca Cola, Kendy se laissera pousser les cheveux, Elwood utilisera un langage plus châtié, Gollum se procurera des actions Nintendo, Karine promet d'être moins Evil et Mister Brown de montrer un peu plus sa tronche !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Pierre Le Pivain, Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Mathilde Remy, Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Suzie Gorini et Yohan Meheu.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Réyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11nos) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

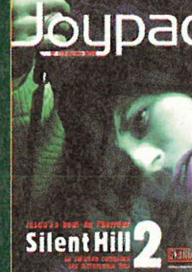
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Metal Gear Solid 2 © Konami/KCEJ

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 CD collé en page 35 pour Wanadoo et 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture. Ils ne peuvent être vendus séparément.



Silent Hill 2 : la solution complète !

Une fois n'est pas coutume, c'est encore La Lutaine qui s'y est collée. De toute manière, elle n'a aucune vie sociale, contrairement à nous. Ce qui explique d'ailleurs son humour assez atypique au ras des pâquerettes. Et puis, en dehors du boulot, personne ne cherche à la fréquenter. Tiens, on se demande même si on ne va pas la payer en fruits ou en pots de terre ! (NDLaLutaine : et en plus, j'apprécie les blagues de Ken



NETP@D — 80



Le musculeux Chris et Nana Mouskouri (alias Angel, anciennement Chewbacca, le pigiste des Carpates, El Diablo Troncho, La Joconde, Batman, etc.) ont allié leurs forces pour nous trouver les cyber potins du Ouaibe. Et avec le nouveau forfait Noos d'upload illimité, on ne voit pas pourquoi on se ferait chier !

ZOOMS — 93



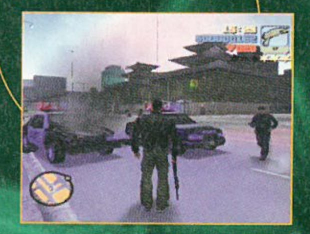
Avec les sorties de la Xbox et de la GameCube aux États-Unis, c'est une pléthore de tests en import qui débarquent à la rédaction. Découvrez le sublime Halo, ainsi que le truculent Munch's Oddysee sur 6 pages ! Ça tue la gueule, hein ? Si je puis me permettre...

TESTS — 135



C'est la misère, la dèche, la ruine, le vent, le calme plat, le vide, l'espace intersidéral au niveau des tests officiels. Normal me direz-vous, après la période fastueuse de Noël, les éditeurs préfèrent calmer la cadence avant de reprendre un rythme plus acharné. Bouh-ouh !

ASTUCES — 156



La blague super pourrie du mois dénonce les méfaits de certains praticiens véreux... Enfin, j'me comprends...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

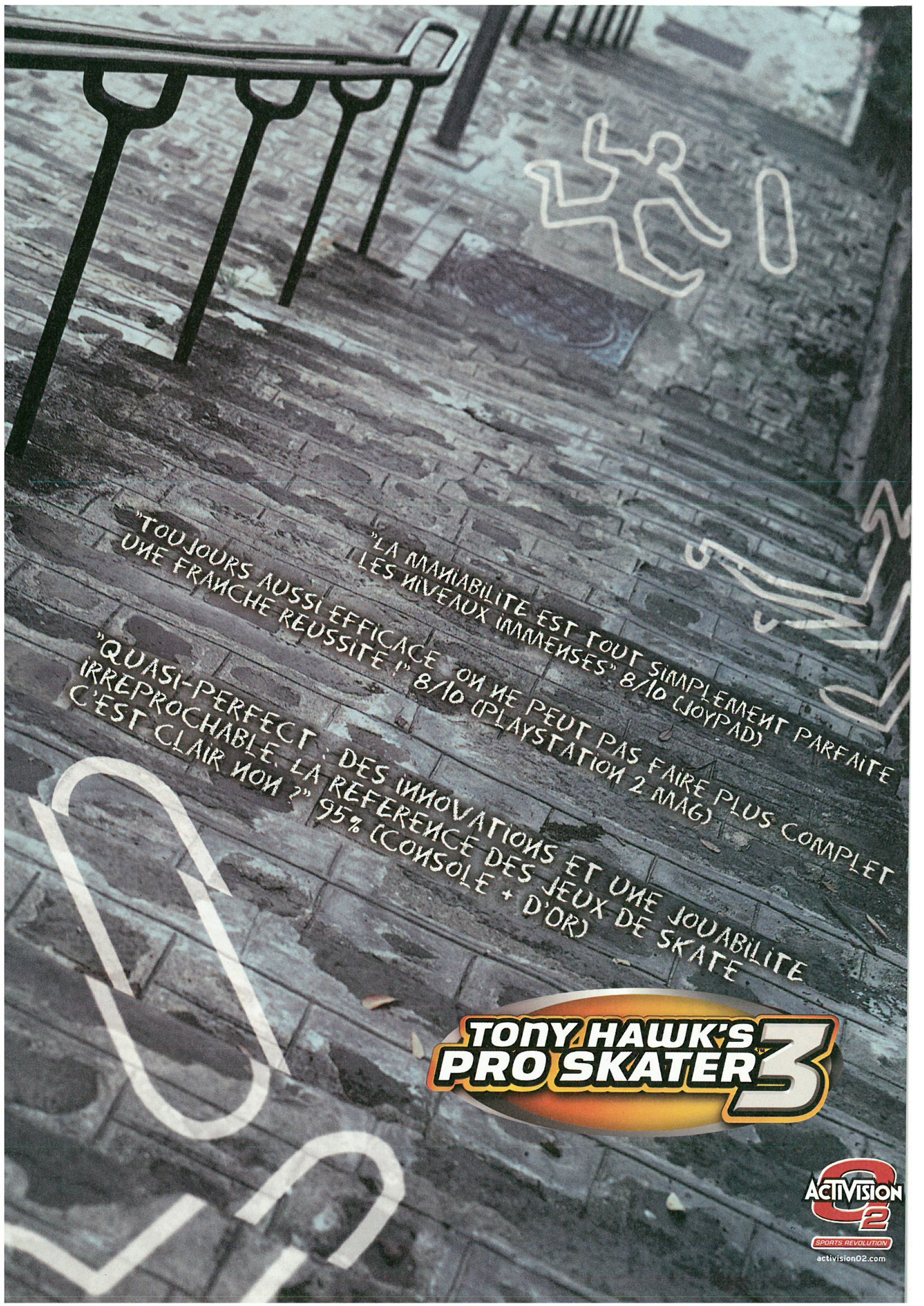
Bon, on ne va pas en faire tout un fromage non plus. Vous retrouverez 8 pages consacrées à Metal Gear Solid 2. Voilà, c'est dit. Maintenant, vous pouvez faire ce que vous voulez. Et puis, pour le numéro de page, cherchez vous-même. Je plaisantais, détendez-vous... Foncez à la page 58, c'est trop d'la balle !!!



"DU BONHEUR EN BARRE" - "L'ULTIME JEU DE SKATE
87% (CONSOLE MAX D'OR)

"UN JEU INCONTOURNABLE !"
18/20 (JVM / JEU DU MOIS)

PlayStation 2 GAME BOY COLOR NEVERSOFT mcm


"LA MANIABILITE EST TOUT SIMPLEMENT PARFAITE
LES NIVEAUX IMMENSES" 8/10 (JOYPAD)
"TOUJOURS AUSSI EFFICACE. ON NE PEUT PAS FAIRE PLUS COMPLET
UNE FRANCHE REUSSITE !" 8/10 (PLAYSTATION 2 MAG)
"QUASI-PERFECT : DES INNOVATIONS ET UNE JOUABILITE
IRREPROCHABLE. LA REFERENCE DES JEUX DE SKATE
C'EST CLAIR NON ?" 95% (CONSOLE + D'OR)
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activision02.com

Toutes les SORTIES de ces prochains MOIS

Ce mois-ci

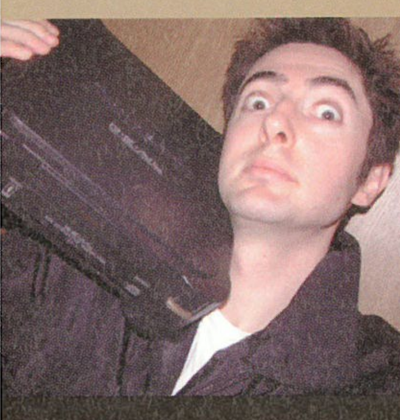
Ce mois-ci, ce ne sont certainement pas les news nippones qui vont nous faire fantasmer. Quoique, Auto Modellista, Virtua Fighter 4... un jeu de caisses en cell-shading, un jeu de baston made in Sega. Mouais, si on est quand même curieux de voir ce que va donner VF4 sur PlayStation 2, il faut avouer qu'on attend un peu plus des équipes de développement japonaises. On s'étonnera également de la faible présence de la GameCube dans ces pages de News. Une situation un peu étrange qui rappelle beaucoup celle de la N64. Ce n'est pas qu'on soit vraiment inquiet, mais à la rédac, on est juste super impatient de voir débouler des super killer-app et pas des petits titres de seconde zone. En ce qui concerne l'Europe, la situation est à peu près la même. Pour rêver un peu, il faudra lorgner du côté de la rubrique Événement. Une fois de plus, Gollum fait le point sur ce titre hors du commun qu'est Metal Gear Solid 2, sans jamais rien spoiler (il est fort, il est vraiment très fort). Le très chevelu Elwood, quant à lui, nous a ramené des infos toutes chaudes sur Medal of Honor PS2 et la version Xbox de Colin McRae Rally 3 !

McRae Rally 3



Virtua Fighter 4

POUR LE PRIX D'UN SANDWICH...



Début décembre, à Tokyo, alors que je me baladais à la recherche des quelques jeux PC Engine manquant à ma collection, je suis tombé sur une 3DO Real en parfait état, proposée à un prix « alléchant » : 300 yens, soit 2,67 euros, ou encore 17,50 francs ! Lors de son lancement au Japon par Panasonic, en mars 1994, cette bécane coûtait 54 800 yens (3 200 francs) ! Mais il y a déjà bien longtemps que le standard 3DO est mort et enterré. Contrairement à la PlayStation, sortie à peine neuf mois plus tard, mais qui reste encore un « format en forme » aujourd'hui - les 760 000 exemplaires de Dragon Quest IV vendus en 10 jours fin novembre dernier sont venus pour nous le rappeler. Bref, vu que ça faisait déjà pas mal de temps que j'avais envie de rejouer à Total Eclipse et à Road Rash, je n'ai donc pas hésité à sortir de mon portefeuille l'équivalent d'un sandwich porc pané-crudités pour acquérir la bête. Puis, dans le train qui me ramenait à la gare de Shinjuku, j'ai commencé à me demander quel pourrait être le prix d'une Xbox d'occasion à Tokyo en 2009, soit sept ans après son lancement. Au Japon, tout comme la 3DO (dont la norme avait été créée aux States), la bécane de Microsoft souffre, entre autres, de son image et de ses concepts « ricains ». Si elle jouit incontestablement de titres de très haute qualité capables de la faire décoller en Occident, son succès semble pour le moins incertain dans l'archipel du jeu vidéo. Un chef-d'œuvre nippon du niveau d'un Mario lui ferait le plus grand bien. Mario, on le retrouve d'ailleurs ce mois-ci dans Super Mario Advance 2, version portable de Super Mario World, onze ans après sa sortie sur Super Famicom. Onze ans. Vu que Super Mario 64 est sorti sur N64 en 1996, son retour en version portable, ce serait donc pour... 2007 ???

Aruno

Admirez ces fabuleux « screenshots » ! Ils sont TOUS tirés de la version PS2 de Virtua Fighter 4, dont Sega-AM2 devrait achever le développement incessamment. Accrochez-vous bien, car la plus belle et la plus furieuse des bornes d'arcade débarque dans votre salon !

Virtua Fighter 4



Éditeur : Sega (Sega-AM2)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 31 janvier 2002
Sortie en Europe : N.C.

L'approche adoptée par Sega-AM2 dans ce développement tenait en deux idées principales : reproduire la qualité de l'arcade et satisfaire tous les joueurs, quel que soit leur niveau. À quelques semaines de la sortie de VF4 sur PS2 au Japon, on peut déjà penser que la mission est totalement accomplie. Techniquement, c'est complètement bluffant : en mouvement, on croirait voir la borne d'arcade originale, qui tourne pourtant sur le board Naomi 2, plus puissant que le pavé noir de Sony CE ! Tout a été fait de manière à ce que l'animation 3D garde sa vitesse et sa souplesse. En photo, seul le connaisseur peut vraiment se rendre compte des différences graphiques qui séparent les deux versions, et qui tiennent en d'habiles simplifications. Aussi, on reste vraiment très près de l'arcade, aussi bien pour les persos que pour les décors. Pour parvenir à un tel résultat, Yû Suzuki et son équipe de surdoués ont exploré toutes les possibilités de la PS2. Mais ils ne se sont pas simplement contentés de reproduire la plus belle des bornes d'arcade du moment, puisqu'ils ont également travaillé sur l'intégration de différents modes de jeu aux petits oignons, histoire de « surbooster » la durée de vie du soft. On est comme ça, chez Sega-AM2.



Comme en arcade, ce stage est encerclé de dizaines de spectateurs en 3D.



Les visages des persos restent aussi impressionnants qu'en arcade.



Un intérêt sans bornes ?

L'Arcade et ses quatorze stages, le VS et le Kumite (sorte de « survival ») constitueront les modes de jeu principaux. Un petit tour dans Options vous permettra, bien sûr, de réaliser différents réglages généraux. Le meilleur de vos furieuses évolutions pourra être revisionné à volonté dans la partie Replay. Le Training comprendra trois modes de jeu : entraînement libre en Free Training, apprentissage des coups séparément en Command Training, et accomplissement de différentes tâches en Trial. On retrouvera les systèmes de « niveau du joueur » (en dan) et d'accessoires (plus de 400 items) de l'arcade, sauf que

Yû Suzuki et son équipe de surdoués ont exploré toutes les possibilités de la PS2



En tant qu'« executive director », Yû Suzuki s'est totalement investi dans le développement de cette version PS2.

leur enregistrement ne se fera plus sur Access Card mais, évidemment, sur Memory Card PS2. La partie Data Files autorisera la personnalisation des combattants, ce que l'on appelle également « character edit » : libre à vous de changer leurs couleurs et costumes, ou encore de les équiper des différents accessoires récupérés dans le jeu. Du type classe au type plouc, tout est permis. Un mode totalement original, l'A.I. System, permettra d'apprendre soi-même des techniques et tactiques de combat à un personnage, afin d'en faire un « friteur » rien qu'à soi, doté d'une Intelligence Artificielle telle que vous l'aurez développée - on trouvera deux façons d'enseigner. Bien au chaud dans votre Memory Card, votre « fighter » sera toujours prêt à recevoir votre enseignement, pour

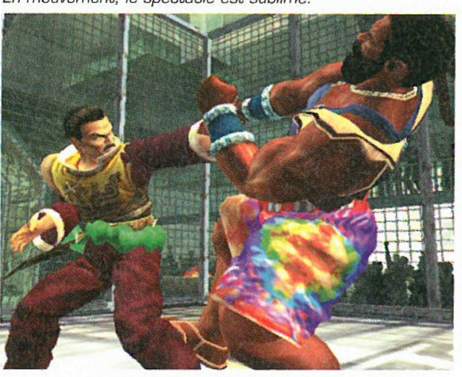


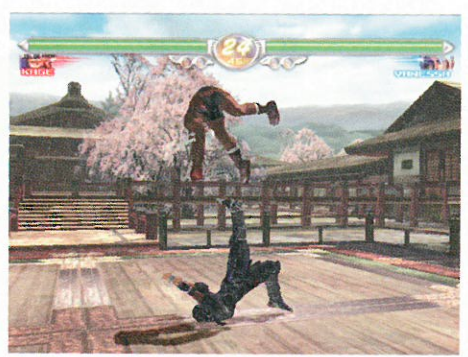
Un soft qui pourrait devenir la nouvelle référence en matière de jeux de combat 3D, toutes consoles confondues.

En mouvement, le spectacle est sublime.



Conçu par Sega-AM2 et Hori, le Virtua Fighter 4 Stick reproduit exactement les commandes de la borne d'arcade VF4, en respectant parfaitement la position des boutons. Une manette proposée à 3 980 yens (environ 220 F).





Dans le mode Arcade, on retrouve les quatorze stages du jeu original.

progresser sans cesse vers les sommets. Parviendrez-vous à former un perso plus habile et performant que vous-même ? Saurez-vous devenir un grand éleveur de champions, capable de mettre une raclée aux « A.I. characters » de vos potes ? Vous aurez réponse à ces questions en passant de très longues heures sur ce jeu qui, précisons-le, jouit bien évidemment d'un gameplay similaire au programme original. D'ailleurs, pour peu que vous vous procuriez la manette d'arcade Virtua Fighter 4 Stick, qui sortira en même temps que ce soft PS2, vous pourrez retrouver exactement les sensations de l'arcade !
Pour son premier jeu sur PS2, l'équipe de SEGA-AM2 devrait non seulement faire toute la preuve de son talent, mais également flanquer une belle leçon à la concurrence...







Sega-AM2 nous dévoile enfin les premières photos officielles de la version PS2 de Virtua Fighter 4 !



Bien qu'apparemment simplifiés, les effets de lumière en temps réel restent impeccables.



Il y a déjà plus de onze ans, en novembre 1990, la Super Famicom [SNES] sortait au Japon accompagnée de F-Zero et d'un jeu de plate-forme qui allait s'imposer comme la grande référence du genre. Il s'agit bien sûr de Super Mario World, connu comme le quatrième volet de la saga Super Mario Bros. Immense, passionnant, prodigieusement jouable et graphiquement impeccable, ce soft constitue l'un des plus grands hits de l'Histoire. Aujourd'hui, cette merveille fait son grand retour sur GBA. Au programme, une adaptation parfaite, comme tous les fans en rêvaient. Le duo magique Mario-Yoshi, la cape, les boules de feu, les pommes, les boss, etc. : tout est là, comme avant. Alléluia ! Alléluia !



À dos de Yoshi, l'aventure n'en est que plus éclatante !

Super Mario World est de retour ! Champagne !



Super Mario Advance 2

Incontournable !



Éditeur : Nintendo
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Disponible
Sortie en Europe : N.C.

Enfin ! Super Mario Advance 2 arrive enfin sur la GBA japonaise ! Et un must de plus pour la portable de Nintendo, un !

Si le jeu est identique à la version SFC - normal, c'est une conversion - on notera tout de même que la palette de couleurs paraît un poil différente et un peu plus claire, comme on pouvait d'ailleurs le constater sur la version du Nintendo Space World d'août dernier. D'autre part, on peut désormais jouer avec Luigi en mode solo. De plus, un écran de résultats a été rajouté afin de faire le bilan de vos évolutions dans le jeu, pour savoir quels sont les niveaux que vous avez terminés, avec quel perso, etc. Cet écran vous sera très utile pour parvenir à terminer le soft dans tous les sens. Ceux qui ne se sont jamais essayé à ce grand classique du jeu de plate-forme, particulièrement les plus jeunes joueurs, ne devront rater cette cartouche GBA sous aucun prétexte !



Il y a onze ans, on trouvait quasiment la même photo dans le magazine Tilt pour le banc d'essai de la Super Famicom, sauf que c'était Mario à la place de Luigi !





Comme dans le premier SMA, on retrouve le vieux Mario Brothers, pour des parties jusqu'à 4 joueurs simultanément.

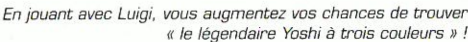
Quant aux autres, gageons qu'ils seront rares à pouvoir résister à la tentation de se le faire « one more time ». Enfin, ce soft est couplé à Mario Brothers, tout comme le premier Super Mario Advance. On pourra retrouver les modes Battle (jouable à quatre avec une seule cartouche) et Classic (plusieurs cartouches sont nécessaires, mais on peut se servir indifféremment de cartouches de SMA et de SMA2 pour y accéder à plusieurs simultanément). Voilà, tout est dit !



La boîte japonaise de SMA2 : un objet-culte, une véritable œuvre d'art kyotoïte !



Dans cette version, vous pouvez jouer uniquement avec Luigi si vous le souhaitez !



En jouant avec Luigi, vous augmentez vos chances de trouver « le légendaire Yoshi à trois couleurs » !





Manette de jeux ?

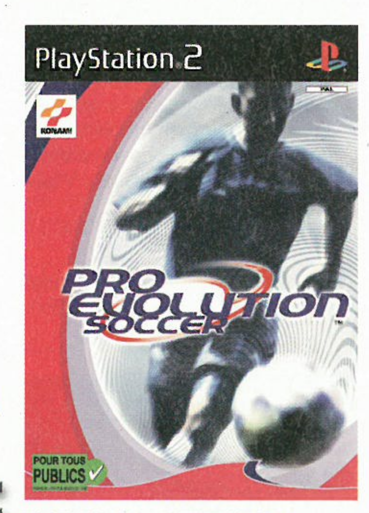


Encensé par toute la presse spécialisée, **Pro Evolution Soccer** est LE simulateur de Football le plus réaliste du marché.



- "Le meilleur jeu de foot au monde !"

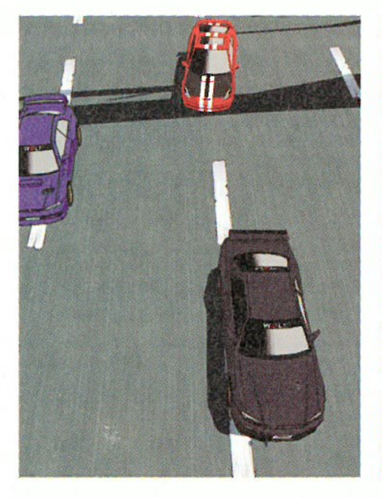
PlayStation 2 Magazine *- "Un jeu de football phénomenal, sans conteste le meilleur sur PlayStation 2"*





KONAMI ®

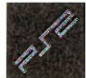






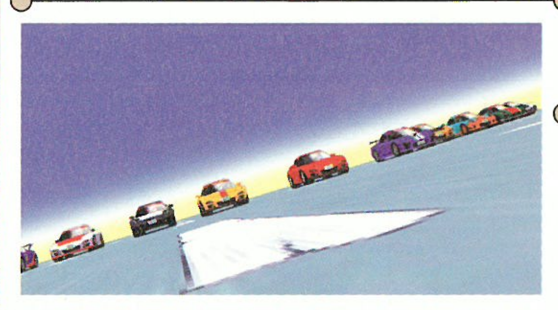
Si Auto Modellista est la toute première véritable course automobile de Capcom, en le voyant tourner, on pourrait croire que cet éditeur nippon a toujours fait des jeux de ce type. Et pourtant, pas un des membres de l'équipe de développement n'a d'expérience dans ce domaine. Mais attention, derrière Auto Modellista, il y a du beau monde, des dieux de la « baston arcadienne », énormément de travail, toute la confiance d'un Capcom en grande forme et, surtout, des concepts solides et une volonté certaine de mettre au point une nouvelle référence : une alternative à Gran Turismo 3 A-Spec et à son aspect hyper-réaliste, une approche diamétralement opposée capable d'offrir aux joueurs des sensations et plaisirs différents, mais tout aussi intenses. Vroum !

Auto Modellista

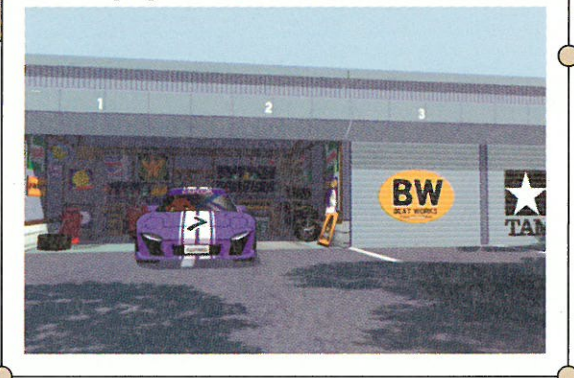


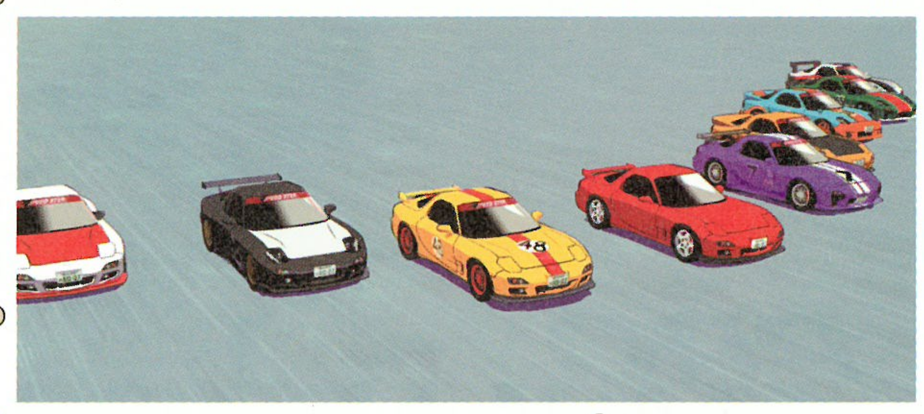
Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

Impossible de résister au plaisir de vous reparler d'Auto Modellista. Si, par manque de place, nous n'avons pu lui consacrer qu'une page dans notre dernier numéro, ce mois-ci, nous vous offrons deux belles pages d'épate visuelle et d'infos brûlantes sur la nouvelle merveille de Capcom !



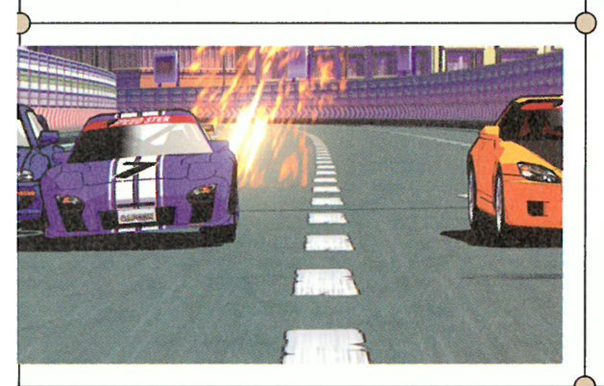
Dans votre garage, vous allez customiser des bolides de folie !



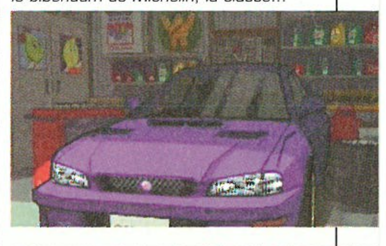


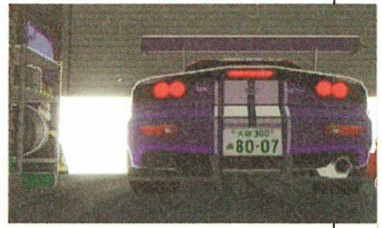
Dans le prisme de « l'artistoon »

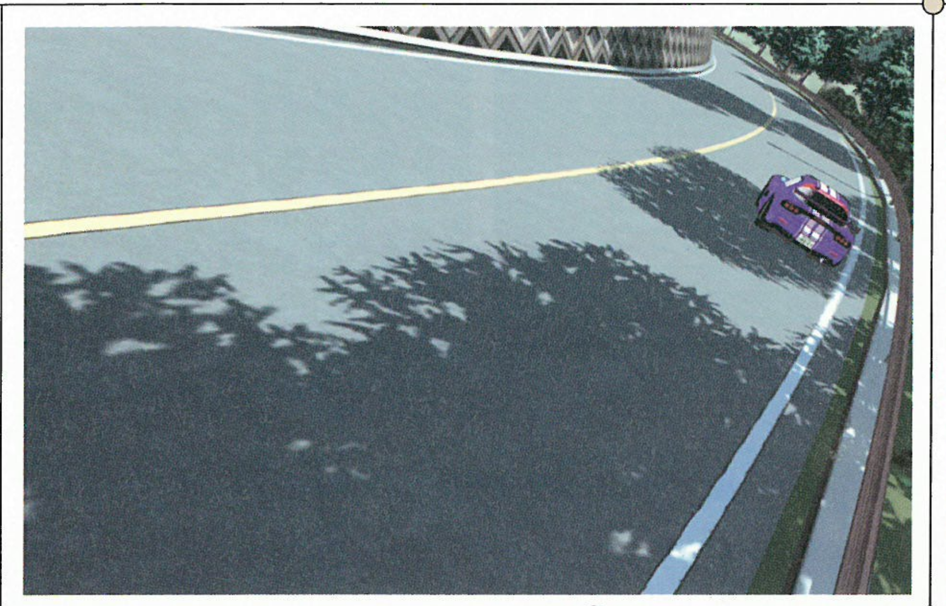
Si, à l'heure actuelle, Auto Modellista est annoncé uniquement sur la 128 bits de Sony C.E., il se peut très fortement qu'il soit porté en arcade et sur d'autres consoles par la suite. Mais nous n'en sommes pas encore là. Avec ce jeu, Noritaka Funamizu (« general producer » d'AM et père de Street Fighter II, eh oui !) et Yoshihiro Sudô (« producer ») comptent d'abord prouver que la PS2 a encore une sacrée marge de progression et qu'elle peut encore nous surprendre, pour peu qu'on explore des voies autres que celles du réalisme et de « la 3D comme chez le voisin ». Leur incroyable jeu de course automobile a, visuellement parlant, tout d'un véritable dessin animé de qualité, avec une mise en scène tapageuse et de la classe plein les pixels. Ouais. Et en plus, on dirait pas comme ça, mais ça fuse en 3D temps réel ! Le « cell shading » de Capcom - technique graphique qu'on trouve dans la série Jet Set Radio de Sega - porte un nom particulier : « artistoon ». Croyez-nous, son efficacité est totale. Si vous ajoutez à tout cela des effets spéciaux star puissants, vous obtenez un spectacle unique, original, époustouflant. Mais ce n'est pas tout car, comme le souligne Capcom, sous cette épate visuelle, il y a un sacré



Les plus observateurs remarqueront le bibendum de Michelin, la classe...







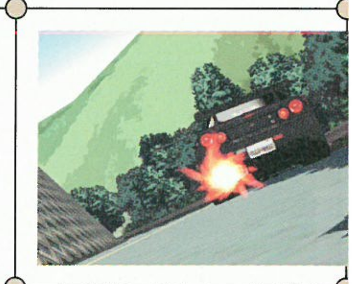


Vraisemblablement réservés aux marchés nippon et américain, les modes de jeu en réseau incluront affrontement en ligne, chat et courses par équipe, avec jusqu'à huit joueurs dans chaque équipe !

potentiel ludique. Globalement, histoire de vous donner une idée, l'approche n'est pas trop éloignée de celle d'un Ridge Racer, avec des courses éclatantes (une dizaine de parcours), parfaitement réglées et top accrocheuses à bord d'une soixantaine de bolides issus du catalogue des grands constructeurs japonais. Et puis, on trouve la partie « customization » des caisses : couleur, apparence, design des autocollants, puissance - on jouit de pièces détachées de véritables fabricants nippons - et tout et tout. Étant donné que ça se fait dans un garage virtuel, Capcom appelle ça « l'atelier de vos rêves ». Oui, dans ce jeu, vous assurez bien plus que le rôle d'un pilote affamé de bitume et de vitesse : vous pouvez aussi être un artisan, un artiste de l'automobile et du « tuning ». AM se joue et se vit seul contre l'ordinateur, à deux sur écran splité horizontalement, voire « online », mais ça, euh… ça ne concernera sans doute que les marchés nippon et ricain. Toutes les possibilités de jeu en réseau semblent en effet difficiles à gérer dans une Europe bien disparate, d'autant plus que, pour sa part, la PS2 européenne tarde toujours à se mettre en ligne (NDLR : malgré des essais actuellement en Grande-Bretagne).

Pas de déformation de carrosserie

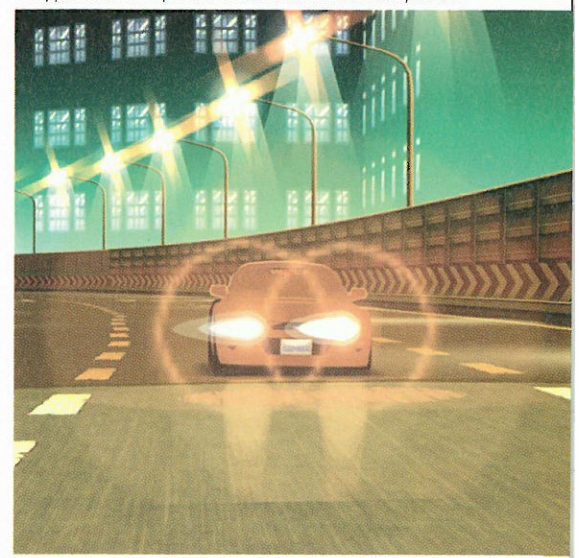
Terminons en précisant que les voitures ne s'abîment en aucun cas lors des collisions, gardant ainsi à tout moment leur aspect élégant et stylé, même lorsque vous vous mangez une bonne barrière de face et pied au plancher. Pour rythmer dignement tant de belles choses, Capcom prévoit une ambiance sonore, élégante elle aussi, à base de techno bien balancée. Voilà, c'est à peu près tout ce qu'on peut vous dire sur cette galette numérique dont le projet a été lancé il y a deux ans et demi tout de même, et dont le stade de développement atteint aujourd'hui les 70 % environ. Un titre dont nous n'avons pas fini de vous parler…



Les courses hyper-dynamiques de ce soft peuvent se jouer avec le volant GT Force !



Les passages de nuit sont vraiment épatants, notamment grâce à l'application de superbes effets de lumière en temps réel.





Né sur PC Engine en 1990, Formation Soccer de Human s'est transformé en une longue série d'une qualité exceptionnelle, qui a connu ses heures de gloire dans ses volets Super Famicom (SNES), avant de méchamment cafouiller sur PSone (trois volets moisis). Depuis, Human a baissé son rideau et Spike en a profité pour récupérer une partie de son staff et de ses titres phare. Aujourd'hui, on se réjouit de voir revenir ce jeu sur GBA. Sous-titré « Mesase ! World Cup », qui se traduit par « En route pour la Coupe du Monde ! », Formation Soccer 2002 s'annonce comme un foot à la fois facile d'accès et profond.





Formation Soccer 2002

Éditeur : Spike
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



Formation Soccer 2002 propose de s'éloigner de la voie des « simulations de foot », pour revenir vers le « foot façon jeu vidéo ».

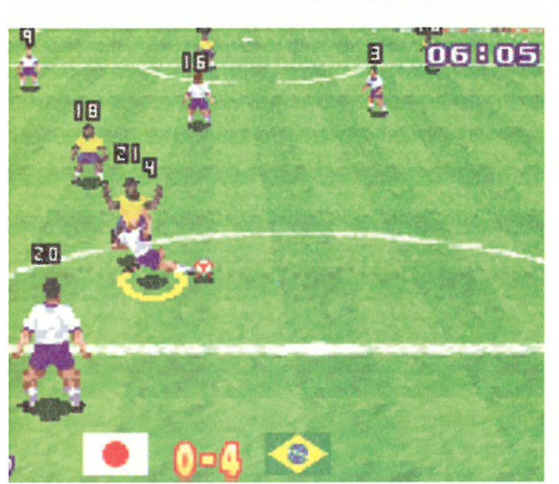
Bon sang ! Formation Soccer, le must du football sur Nec PC Engine et sur Super Nintendo, est de retour, et sur portable ! Complètement inattendue, cette nouvelle version d'un des titres phare de la première moitié des années 90 saura-t-elle entrer dans le cercle des incontournables de la GBA ?

Eh les gars, on s'tape un « Formation » ?!

Pour un jeu sur portable, ce soft prévoit un nombre étonnant de modes et d'options. D'abord, on trouve le Practice, dans lequel on peut se familiariser avec les commandes et s'entraîner aux coups francs, corners, combinaisons, etc. Ensuite, il y a le mode Exhibition, dans lequel on sélectionne un adversaire que l'on affronte dans un match unique. Ce mode peut se jouer jusqu'à quatre participants simultanément, via un câble Link, en organisant librement les répartitions des joueurs (deux contre deux, trois contre un…) et des athlètes contrôlés par les participants. Le mode World Championship se présente quant à lui comme un championnat du monde des nations. Le mode My Team apporte pour sa part une petite touche d'originalité au soft : vous pouvez former votre équipe en récupérant progressivement les joueurs des différentes nations que vous avez battues. Libre à vous de donner le nom que vous voulez à votre « dream team ». Parallèlement à tout ça, la Soccer Data Bank, une banque de données sur toutes les équipes du jeu, s'étoffe en fonction de vos parties. Enfin, dans Option, vous pouvez configurer le jeu comme vous le voulez, et surtout modifier les noms de tous les joueurs. FS 2002 intègre un système complet de sélection des tactiques, position des joueurs, etc. Côté maniabilité, les commandes sont simples : croix de direction, boutons A et B pour les coups, et tranche de droite pour l'accélération. Enfin, l'angle de représentation est le même que sur SNES, le terrain se dévoilant verticalement et en trois dimensions selon une sorte de mode 7. Vivement le test !



On retrouve la simplicité du gameplay et la variété des actions d'autrefois.



Une option de jeu permet de choisir de contrôler toute l'équipe ou un seul des onze footballeurs.



On peut revoir les buts en cours de partie grâce au Replay !









À quatre joueurs simultanément, c'est l'éclate assurée.


Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
NRJ
HIT MUSIC only !
13ème RUE
FAITES-VOUS JUSTICE VOUS-MÊME.
MAX PAYNE

Tekken et Street Fighter renaissent sur GBA



La GBA s'apprête à recevoir plusieurs jeux de baston dans les prochaines semaines, parmi lesquels les très attendus Tekken Advance et Street Fighter Zero3 Upper. Dernier gros plan sur ces deux cartouches avant le verdict des tests !



On peut voir des zooms sur les persos en début de combat ou lors de certains coups spéciaux.

Dans Tekken Advance, Namco a choisi de conserver une représentation tridimensionnelle, sans pour autant faire appel à la 3D polygonale (même si c'est techniquement possible sur GBA) : le plan de combat effectue des rotations en mode 7 et les sprites des combattants se mettent des pains en 2D... Résultat, le spectacle à l'écran est plutôt étrange, surtout lorsqu'on compare cette adaptation aux volets en arcade ou sur PS. Mais peu importe, pourvu que le jeu soit à la fois pêchu et intéressant. On trouvera neuf persos jouables et six modes. Point fort de ce volet, le mode original 3ON3 Arcade permettra de combattre par équipes (en « tags ») de trois persos contre trois, seul contre l'ordinateur, ou face à un adversaire humain via le câble Link. Alors, must absolu ou sombre ratage ? Réponse dans nos pages le mois prochain, si tout va bien.



Le joueur choisit librement son style de combat grâce au « ISM select ».





Les coups de pieds s'exécutent avec le bouton A et les coups de poing avec le B. La tranche L sert pour changer de perso en Tag.



Ça va cogner sur la portable !

Après le sympathique Super Street Fighter 2 Turbo Revival, Capcom nous offre déjà un deuxième SF sur GBA. Autant vous le dire tout de suite, Street Fighter Zero3 Upper s'annonce bien plus puissant que SSF2TR, aussi bien sur le plan purement technique qu'au niveau de l'intérêt. S'il donne pas mal en photo, ce soft impressionne beaucoup plus lorsqu'on le voit en mouvement : ses graphismes fins, idéalement colorés et très détaillés, sont couplés à une animation souple et convaincante. Digne d'une véritable borne d'arcade, SFZ3U propose une grosse trentaine de persos jouables, dont tous les coups ont été minutieusement réadaptés aux boutons de la GBA. Bien sûr, un mode duel en link permet à deux joueurs de s'affronter. Originellement prévue pour le 30 novembre dernier au Japon, cette cartouche devrait finalement sortir courant janvier 2002.

Tekken Advance • Éditeur : Namco • Machine : Game Boy Advance • Sortie au Japon : 21 décembre 2001 • Sortie en Europe : N.C.

Street Fighter Zero3 Upper • Éditeur : Capcom • Machine : Game Boy Advance • Sortie au Japon : Janvier 2002 • Sortie en Europe : N.C.

en bref



CA DÉLIRE GRAVE CHEZ TAKARA !

Issu des studios de Takara, voici Choro Q HG2 sur PS2, ultime volet d'une longue série de jeux de « bagnolettes ». Tous les bons côtés des précédents volets sont compilés et l'ensemble roule gentiment en 3D temps réel. Objectif du joueur : terminer toutes les courses et devenir « Président du monde des Choro Q » (sic). Un titre prévu pour janvier 2002 au Japon.



LES INQUIÉTUDES DU NINJA MYSTIQUE (1RE PARTIE)

Konami nous annonce Goemon Shinsedai Shûmei !, le dernier volet de la légendaire série sur PSone. Au programme, de l'action/plate-forme en scrolling horizontal, pas mal d'humour et énormément de « japonaiseries ». Seul problème : Konami nous sert des Goemon de plus en plus décevants. Prions pour que celui-ci inverse la tendance. Un soft dispo depuis le 20 décembre au Japon.



LES INQUIÉTUDES DU NINJA MYSTIQUE (2E PARTIE)

Konami nous annonce Goemon New Age Shutsudô, le premier volet de cette légendaire série sur GBA. Au programme, de l'action/plate-forme en scrolling horizontal, pas mal d'humour et énormément de « japonaiseries ». Seul problème : Konami nous sert des Goemon de plus en plus décevants. Prions pour que celui-ci inverse la tendance. Sortie : février 2002 au Japon.

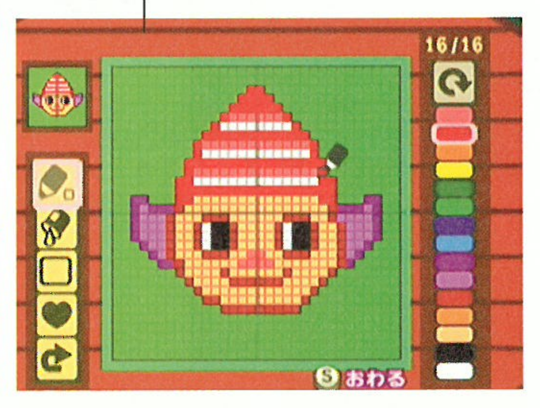



bigben
interactive

Dôbutsu no Mori + (Nintendo GameCube)



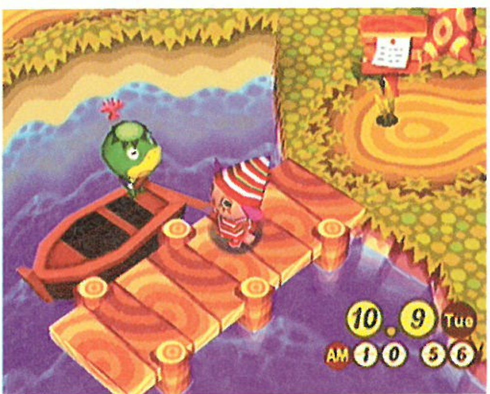




Des gamins aux adultes en passant par les filles, ce jeu de Nintendo s'adresse à tous les publics.

Dôbutsu no Mori + (Animal Forest + en Occident) est un jeu bien plus intéressant qu'il n'y paraît au premier abord. En tant qu'habitant d'un monde virtuel étrange et rempli d'animaux, vous allez faire différentes expériences insolites. Si vous n'avez aucune mission particulière à accomplir, vous ne manquez cependant pas de tâches à remplir : aménagement de votre village, rangement de votre chambre, pêche à la ligne, fêtes avec les autres habitants, etc. Le temps s'écoule exactement comme dans la réalité ; par conséquent, vous pouvez savourer les variations de paysage de votre village en fonction des saisons : cerisiers en fleurs si vous jouez au printemps, neige en hiver, etc. Vous pouvez également vous rendre dans le village d'un de vos propres amis, à condition qu'il possède le jeu et branche sa Memory Card sur votre GC. La connexion avec la GBA assure elle aussi des possibilités intéressantes. Enfin, une Famicom (NES) virtuelle placée dans votre maison permet de jouer à différents jeux, pour peu que vous parveniez à en trouver !

Éditeur : Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** Disponible (sorti le 14 décembre 2001) • **Sortie en Europe :** N.C.



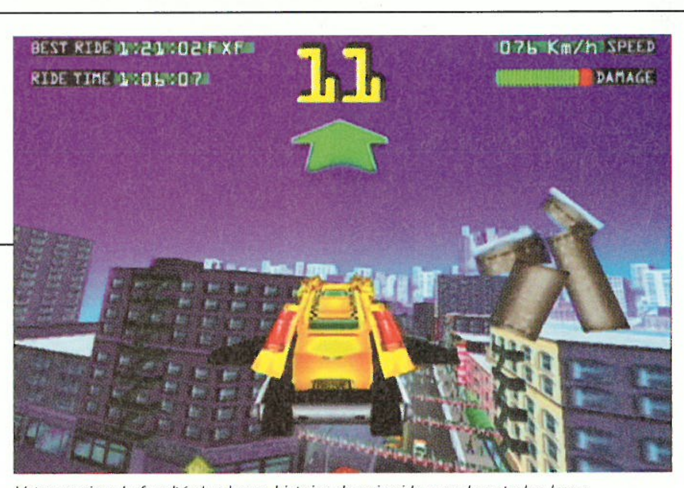


Un style graphique très original, qui crée une ambiance sans pareille.

Smashing Drive 

Lorsqu'on a appris que Namco bossait sur une course de type arcade complètement délirante, très orientée action, très rapide, avec des bagnoles capables de se taper des méga-pointes de vitesse et de planer dans les airs, et lorsqu'on a su que ce soft était développé tout spécialement pour la GameCube, on s'est dit : « Star génial, ça va déchirer grave total ! », ou quelque chose de ce genre. Et puis on a vu arriver les premiers « screenshots »... Des images d'écran comme ça, comment dire, hum... ça surprend. Le moins que l'on puisse penser, c'est qu'au stade actuel, l'aspect graphique de ce soft déçoit énormément. En matière d'affichage de graphs et anims 3D temps réel, ça fait bien léger pour un jeu sur GameCube. Mais bon, si ça se trouve, l'intérêt, lui, sera au rendez-vous. Alors on attendra patiemment le test, normalement dans le courant de l'année 2002, pour émettre tout jugement...

Éditeur : Namco • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.



Votre engin a la faculté de planer, histoire de voir si le monde est plus beau vu d'en haut.



Le design de ce soft ne sera sans doute pas son point fort...



Il est toujours amusant de foncer sur les passants.

PlayStation Party
Le Noël des stars

Le 7 décembre dernier, Sony CE Japan a organisé une fête de Noël à Tokyo, à laquelle était convié tout le gratin des créateurs de jeux PSone et PS2. Comme l'ensemble des médias qui ont couvert cette année l'actualité des consoles, nous figurions sur la liste des invités de cette soirée où il fallait être vu.

Avec son VF4, Yû Suzuki s'apprête à lancer son premier jeu sur PS2.

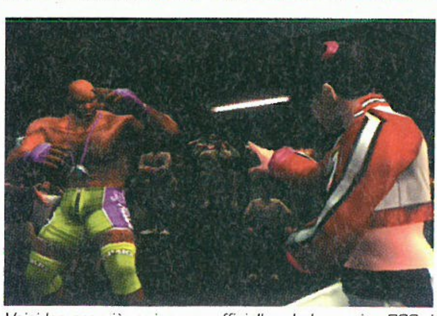
Moment fort : l'arrivée des stars. Ici, l'incontournable K. Yamauchi, créateur de la série Gran Turismo.



Seize créateurs d'exception, ambassadeurs d'autant de compagnies mondialement célèbres.

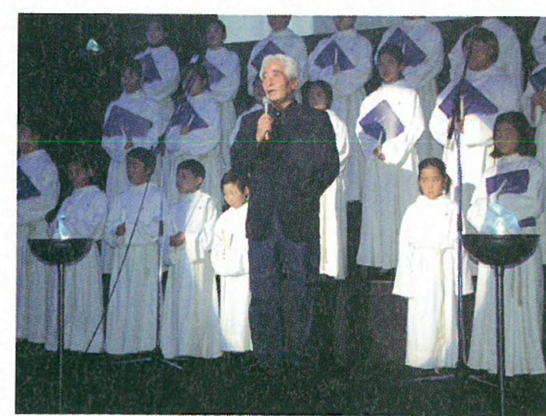
Avec un Gran Turismo Concept 2001 Tokyo disponible le 1er janvier 2002, Sony CE commencera très fort la nouvelle année au Japon.

À peine le temps de terminer un petit verre de vin mousseux et de déguster quelques plats au buffet, et voilà déjà les seize stars de la création nippone partenaires de Sony CE qui font leur entrée dans une salle comble : grosse musique, nuages de fumée, jeux de lumière, les génies de l'interactivité sont là ! Regroupés sur une scène, ils accordent ensuite quelques secondes aux photographes pour un mitraillage en règle, puis se dispersent parmi les autres invités. Yû Suzuki de Sega-AM2 (VF4) fait partie des premiers à quitter les lieux, tandis que le très mondain Tetsuya Mizuguchi (Rez) papillonne du côté des dirigeants de Sony CE, au sein desquels Ken Kutaragi, le père des PlayStation, brille par son absence. Venant d'achever le développement de GT Concept 2001 Tokyo, Kazunori Yamauchi semble soulagé et rayonne de bonheur. Une superbe hôtesse passe lentement à côté de moi en me jetant un regard coquin. Je reprends des crevettes au buffet. Un animateur commence alors à retracer en son et en images le meilleur de cette année PS2. Vient l'heure de l'attribution des gros cadeaux (PS2 rouges, voyages, etc.) par tirage au sort. Tandis que toutes les superproductions de l'an 2002 sont présentées sur grand écran, une salle s'ouvre pour inviter le public à essayer toutes les grosses nouveautés PS2 des tout prochains mois en avant-première. Dévoilé en version jouable, Tekken 4 de Namco fait partie du lot, mais il n'émeut pas spécialement le public. Et c'est déjà l'heure des derniers remerciements, des adieux à tous les gens qui ont pris la peine de venir ce soir, sur fond de chants chrétiens interprétés par de vrais enfants de chœur, tandis que le logo « PS » occupe despotiquement la totalité des moniteurs de la salle… La salle se vide bruyamment. Chacun reçoit ses cadeaux d'au revoir (un bob, une écharpe et des gants PlayStation) à la réception, pour aussitôt disparaître dans la nuit tokyoïte…





Voici les premières images officielles de la version PS2 de Tekken 4 !



Sony CE parle « business » sur fond de chants chrétiens… Le Dieu PlayStation sponsorise la messe.



Joypad - 8/10

"Shaun Palmer est superbe techniquement.
Un titre efficace !"

100% Consoles - 90%

"Excellent, tout bonnement excellent !"

Playstation 2 Magazine 8/10

"Bien nerveux, bien foutu et bien classe !"

Consoles + 88%

"Un très bon soft à la durée de vie conséquente".

JVM 17/20

« SPPS chavirera vos sens par sa réalisation... un incontournable du genre »

Jeuxvideos.com 16/20

« Fun, beau, long et hyper jouable »



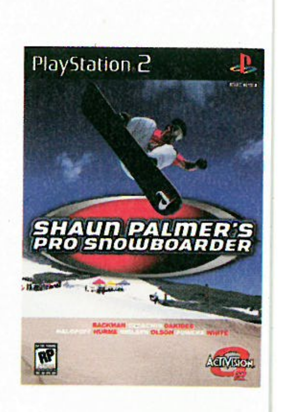


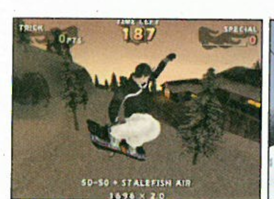






LA NEIGE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS GOÛTÉE



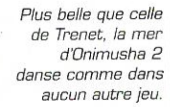






activision02.com







Onimusha 2

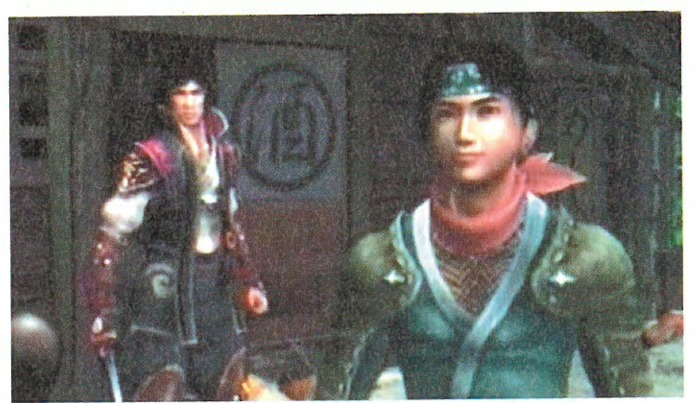
Après une séquence cinématique d'introduction riche d'un splendide travail artistique, on se retrouve dans le jeu, avec dans les mains Jûbei Yagyû, superbe guerrier et parfaite reproduction en 3D polygonale de l'acteur disparu, Yûsaku Matsuda. Totalement dans la lignée du précédent volet, ce nouveau beat them all - Capcom parle d' « action/survival » à son sujet - mise à la fois sur une action encore plus foudroyante et sur un univers de jeu très original. Le déroulement de l'histoire évolue en fonction des décisions prises par le joueur. Les niveaux présentés récemment permettent de prendre vraiment conscience de l'ampleur des évolutions prévues par Capcom. Ainsi, l'arrivée des quatre persos secondaires, qui apparaissent à tour de rôle dans l'aventure pour vous soutenir, apporte une dose supplémentaire de dynamisme à l'action et modifie l'aspect stratégique. Mais surtout, l'ajout d'animations gérées en MPEG2 sur les décors fixes crée des effets d'une splendeur intenable : à lui tout seul, le passage au bord de la mer vous donnerait presque envie d'acheter ce soft !

Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 7 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.

Plus belle que celle de Trenet, la mer d'Onimusha 2 danse comme dans aucun autre jeu.







Les persos entretiennent des rapports plus complexes que ceux du premier opus.

Vous serez épaulé par une guerrière pour la traversée de la rivière.





Star Ocean 3 Till the End of Time

Désormais accompagné du sous-titre « Till the End of Time », le tout nouveau Star Ocean fait partie des superproductions en cours de développement sur PS2 au Japon. L'équipe de tri-Ace, responsable de ce soft, semble avoir bénéficié de bien plus de moyens que d'habitude. Mais SO3TET n'en garde pas moins le côté « artisanal » des créations de ce studio qui aime les jeux bien finis. Fier de graphismes chaleureux, ce RPG se montre très attirant. Intégralement réalisé en 3D temps réel, il jouit de décors joliment modélisés, d'une animation parfaitement fluide et d'un affichage impeccable. Les phases de combats, dans lesquelles le joueur gère de un à trois personnages, bénéficient d'un soin tout particulier, avec un système de commandes aux petits oignons, une mise en scène particulièrement dynamique, un bon tempo et des effets spéciaux savamment dosés.

Éditeur : Enix • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.



Cette séquence cinématique en images de synthèse devrait figurer dans l'introduction du jeu.



Enix nous promet une aventure passionnante et une réalisation sans faille.



Le design des persos en 3D garde un style mignon et fantaisiste.





LE PLUS GRAND TOURNOI

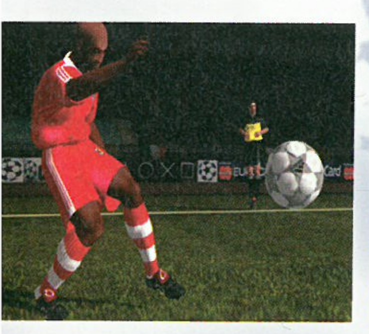
DE CLUBS DE FOOTBALL

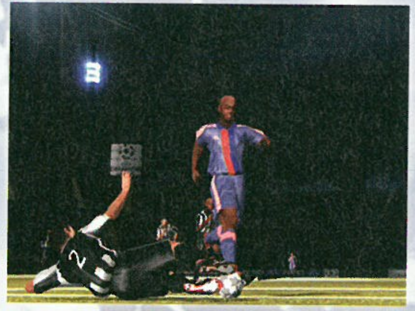
DU MONDE



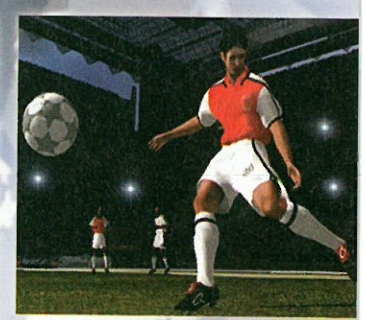


Season 2001/2002









UEFA CHAMPIONS LEAGUE®, le plus prestigieux des tournois de club au monde, est l'étape pour les plus grands joueurs d'Europe de montrer leur passion et compétences au plus haut niveau. Saisissez votre chance de jouer avec les plus subtils des joueurs au sein des meilleures équipes et au travers des plus spectaculaires stades d'Europe.



PlayStation®2











Dual Hearts



Éditeur : Sony C.E.J.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Tout fraîchement annoncé par Sony C.E.J., Dual Hearts propose au joueur de partir explorer les rêves de différentes personnes. Un concept intéressant, car il favorise la mise en place d'un univers de jeu composé de niveaux plus ou moins hétérogènes dans leur ambiance et leur design.

Dans ce jeu d'action/RPG, vous allez partir à l'aventure dans les rêves des autres. But de l'opération : trouver les clés du « Yume no Shinden », le Temple des Rêves. Rien que ça. Vous serez accompagné de Bagu, une étrange créature aux longues oreilles, venue tout droit du monde des rêves. Quand votre force physique sera à la baisse, une simple pression sur le bouton L2, et le gentil Bagu viendra pour vous remettre en forme. Bagu pourra également vous servir de moyen de locomotion, vous filer des indices et même vous aider à éliminer les boss grâce à ses pouvoirs très particuliers. Bref, même s'il a l'air un peu crétin, Bagu n'en reste pas moins très sympa et serviable. Les clés que vous désirez tant, il faudra aller les chercher dans les rêves des habitants de Son'no. Aussi, sur cette île, à chaque fois que vous trouverez quelqu'un en train de roupiller, il faudra vous plonger dans son rêve et le traverser de fond en comble, jusqu'à ce que vous trouviez une... clé, c'est ça, vous avez déjà tout compris. Chaque rêve correspond à un niveau et, au total, on trouvera plus de quarante rêves différents.



Le thème choisi est un bon prétexte à l'intégration d'une grande variété de styles graphiques.





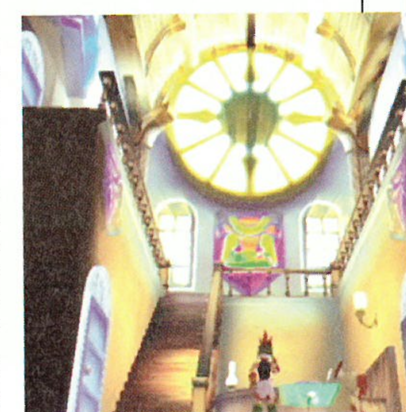
Dual Hearts, un tout nouveau jeu d'action/RPG signé Sony CE.



D'un niveau à l'autre, les graphismes semblent plutôt inégaux dans leur qualité.

Au pays des songes

Le héros fait d'incessants allers-retours entre le monde du réel et les rêves des habitants de l'île, dans lesquels il va être amené à affronter onze boss. Chaque victoire sur un boss permet de récupérer un accessoire qui renforce ses pouvoirs. Pouvant prendre des armes et autres objets dans chaque main, il peut réaliser toute une variété d'attaques et d'actions. Par exemple, en s'équipant de deux armes, il peut effectuer des sortes de combos. Tout ceci est géré en temps réel, avec une action entièrement dévoilée en 3D. Côté réalisation, ce soft devrait se situer à un niveau très correct, même si, d'après les premiers éléments dévoilés, les décors font parfois plutôt pauvres. On notera également une utilisation intensive d'effets de brouillard, qui créent une atmosphère douce et flottante, bien en accord avec le thème abordé (mais qui aident peut-être aussi à masquer les faiblesses de l'affichage). Voilà, tout ce qu'on peut dire pour l'instant sur ce sympathique DVD-Rom, dont le stade de développement est estimé à environ 80 %.



Les niveaux du monde du réel comportent eux aussi un côté exploration.







Bagu, une créature étrange, vous apportera toute son aide.

SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ PAS VRAIMENT SURFER.

AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité...

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR



Sous réserve du respect du droit de la propriété intellectuelle.



Après une période trouble symbolisée par la commercialisation de titres de quatrième zone, mais entrecoupée par la sortie de l'excellent R-Type Delta sur PSone, Irem revient enfin au premier plan avec Zettai Zetsumei Toshi (que l'on pourrait traduire par « la ville de la mort certaine »), un titre qui semble regorger d'originalité.


Un jeu d'aventure unique abordant un thème totalement nouveau.

Zettai Zetsumei Toshi

Éditeur : Irem Software Engineering
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Mars 2002
Sortie en Europe : N.C.



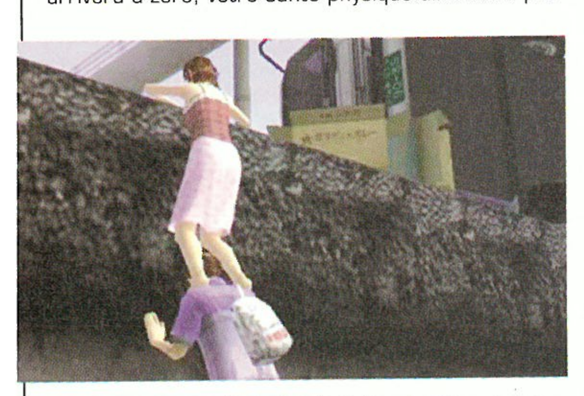
Que feriez-vous si vous vous retrouviez plongé dans une ville au cours d'un grand séisme ? Que feriez-vous au beau milieu d'un environnement urbain hautement dangereux, se détruisant progressivement à chaque nouvelle réplique sismique ? Dans ce nouveau soft sur PS2, vous aurez tout le loisir de réfléchir à ces questions angoissantes...

Un jeu star flippant ?

Ce DVD-Rom se classe dans le genre action/aventure en 3D temps réel. Jusqu'ici, rien de bien nouveau, me direz-vous. Cependant, sa grande originalité, c'est qu'il joue la carte de la panique et du suspense en simulant les effets d'un phénomène naturel : un grand tremblement de terre. Incarnant un journaliste de 25 ans, pris au cœur d'un séisme aux conséquences catastrophiques, vous commencez la partie dans un train renversé par la secousse, alors que vous venez de reprendre vos esprits. Dans un environnement ravagé en quelques secondes, devenu extrêmement dangereux et en proie à de nouvelles répliques, vous avancez à la recherche d'une zone où vous pourrez trouver des secours. Une survivante de 20 ans vous accompagne dans votre périple, donnant un aspect « entraide » au gameplay. Votre état de santé est symbolisé par deux jauges : une pour l'énergie physique et l'autre pour votre soif. Lorsque cette dernière arrivera à zéro, votre santé physique diminuera progressivement, pour vous conduire inéluctablement à la mort. Pour éviter cela, une solution : trouver des points d'eau, lesquels vous permettront d'étancher votre soif et de faire une sauvegarde. Dans ce soft, pas la moindre créature à exploser : vos ennemis, ce sont les secousses, imprévisibles, ainsi que le décor (ça fait mal de se prendre un pan de mur de béton sur la tronche). En cours de route, vous trouverez des trousses de survie larguées par des hélicoptères, mais il faudra surtout compter sur votre talent à manier le stick analogique - les boutons « sprinter » et « s'arc-bouter » pour ne pas se faire renverser par les secousses - pour vous en sortir. Techniquement, ça s'annonce d'un bien bon niveau, notamment sur le plan sonore : profitant du middleware S-Force de Sony, les bruitages du jeu sont gérés de manière à créer une impression 3D. Voilà qui promet !


Une boussole, mais aucun radar à l'écran : le joueur doit pouvoir repérer les présences humaines grâce au son 3D, lequel fonctionne sur de simples haut-parleurs stéréo.





GRANBO, LE JEU DES PETITS LAIDS ?

Titre d'un RPG de Capcom sur GBA, Granbo est aussi le nom des robots qui apparaissent dans ce jeu, et dont la particularité est de ressembler à des êtres vivants. Notez que le héros peut se faire des alliés en encastrant différentes « boules de données » dans son « mecha egg ». Tout un programme... Sortie au Japon le 28 décembre (2001).





BESTIOLES À LA CARTE

Enix terminera bientôt le développement de Snap Kids sur GBA. Conçu pour les petiots, ce RPG demande au joueur de prendre en photo des êtres étranges appelés « Wonders », afin d'en faire des cartes de jeu. Le niveau de la carte varie en fonction de la bestiole photographiée et de son cadrage. Grâce au câble Link, on peut ensuite défier un adversaire humain dans une bataille de cartes. Une cartouche prévue pour le courant de l'hiver au Japon.





LE DERNIER SOUPIR DE LA NINTENDO 64



Au moment où vous lirez ces lignes, Hudson aura tout juste commercialisé Bomberman 64 au Japon, une sorte de compilation du meilleur de cette série vieille de 16 ans, avec quatre modes de jeu et plein de choses qui sentent le réchauffé. En fait, si on vous parle de ce soft, c'est surtout parce qu'il est le seul à figurer sur le calendrier officiel des sorties N64 et que, par conséquent, il devrait rester à tout jamais le dernier jeu sur cette console au Japon. En somme, voilà une cartouche collector pour les plus grands mordus de la 64 bits de Nintendo.

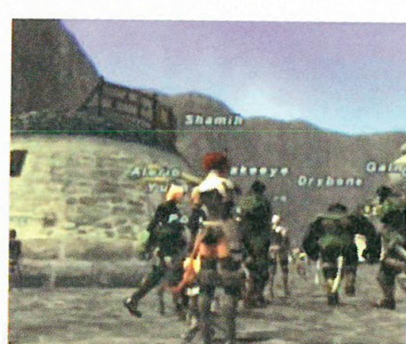
PlayOnline : Square s'entraîne sur Tetra Master



Tetra Master : un jeu sympathique, mais combien de joueurs prendront la peine d'y jouer en ligne à l'avenir ?



À l'image de PlayOnline dans son ensemble, l'habillage de Tetra Master est classieux.



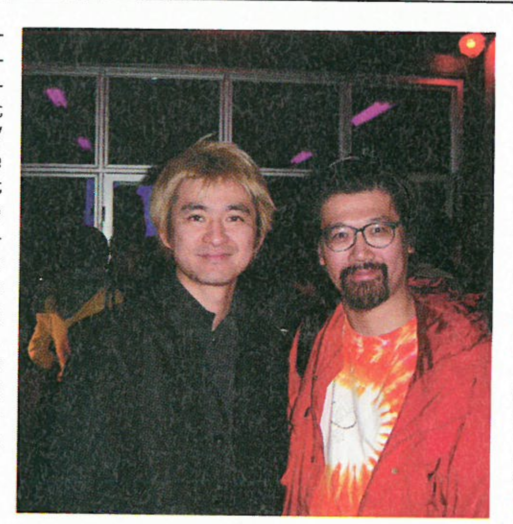
Square vient de rebaptiser pompeusement le nom du genre de FFXI : il s'agit désormais du terme bien connu des rôlistes, un MMORPG, pour Massive Multiplayer Online RPG.



Les tests de fonctionnement de PlayOnline, la gigantesque interface en réseau de Square, ont commencé depuis septembre dernier au Japon. Afin de clarifier la nature de ce projet face à des joueurs nippons très peu attirés par le jeu en réseau, ses responsables parlent maintenant de « parc à thème » à son sujet, voire de « monde à part entière », composé de trois types de contenu bien distincts : le jeu, l'entertainment et la communication, le tout marchant bien évidemment en ligne. Le seul jeu qui fonctionne vraiment, actuellement, est Tetra Master. Il s'agit de l'adaptation network d'un jeu de cartes que l'on trouvait dans Final Fantasy IX. Joliment réalisé et toujours aussi intéressant, il est désormais jouable en ligne à trois simultanément... Oui, pour un site ambitieux, ça fait très léger. Mais le véritable titre de lancement de PlayOnline, celui qui marquera l'ouverture officielle du site, ne sera pas Tetra Master (ouf !) mais, comme vous le savez, Final Fantasy XI sur PS2, au cours du printemps prochain. Par la suite, d'autres jeux en ligne seront bien sûr prévus.

Le mot de Famitsu

Amis français, bonne année ! Ici Koji Aizawa, rédacteur en chef de *Famitsu Dreamcast*. D'habitude, le marché japonais des jeux vidéo entre en effervescence au mois de décembre et durant le mois de mars. Mais cette année, c'est bien novembre qui aura été le mois le plus chaud. Les plus gros succès de l'année se sont en effet concentrés sur la fin de l'automne. À la date du 2 décembre dernier, nos chiffres (*Famitsu*) indiquaient 420 000 exemplaires vendus pour Dairantô Smash Brothers DX (et 125 000 GameCube écoulées la même semaine). Dragon Quest IV Michibikareshi Monotachi, quant à lui, en est à 760 000 exemplaires !!! Des Metal Gear Solid 2, il s'en est écoulé environ 460 000 exemplaires ! Il est amusant de noter d'ailleurs que, parmi tous les jeux sortis au mois de décembre, seuls six d'entre eux sont entrés dans le Top des jeux les plus attendus des lecteurs de *Famitsu*, avec Dôbutsu no Mori + en tête, à la 8e place. Étrange, non ? Enfin, pour en revenir à nos trois stars de la fin novembre, sachez qu'au moment où vous lirez ces lignes, ils se seront certainement encore plus vendus, mais on ne le saura pas avant d'avoir de nouveaux chiffres. Et vous, amis français, qu'en pensez-vous ? Vous devez vous dire que Metal Gear Solid 2 ne se vend pas aussi bien qu'il le mérite, n'est-ce pas ? Bien entendu, au Japon aussi il jouit d'une très bonne réputation. Même s'il ne serait pas étrange qu'au final il atteigne le million d'exemplaires, en termes de thème du jeu et d'ambiance graphique, pour les fans japonais, il s'agit plutôt d'un jeu de maniaque militaire. À l'inverse, tout le monde serait prêt à miser sur Dragon Quest IV pour être le premier « million-seller » de la fin de l'année. La série des Dragon Quest est vraiment très célèbre et populaire au Japon, même si, à la base, ce « 4 » n'est rien de plus qu'un remake. Pour les Japonais, il s'agit bien d'un jeu très spécial, mais je trouve un peu triste que nos gamers soient plus mis en appétit par un simple remake que par de nouveaux titres. Ceci dit, contrairement à Dragon Quest qui ne perce qu'au Japon, Metal Gear est une série qui se vend mieux à l'étranger ; d'ailleurs, il a d'abord été commercialisé aux États-Unis. Quoi qu'on en dise, l'œuvre de Hideo Kojima est vraiment un excellent titre, et je conseille à tous les Français d'y jouer ! Enfin, un dernier événement qui aura rythmé ce mois de décembre : la baisse de prix subite de la PlayStation 2... Il y avait quelques rumeurs à ce propos, mais de là à ce que le prix descende jusqu'à 29 800 yens (environ 1 732 F). Pour les gens qui n'avaient que la première PlayStation, c'est enfin l'occasion de s'y mettre, et il semblerait qu'elle se vende bien. Pour finir, je parlerai de mon petit coup de cœur, à savoir Rez, le premier jeu de Sega sur PlayStation 2 au Japon. En additionnant les versions PS2 et Dreamcast, le jeu



n'atteint que 40 000 exemplaires, malgré une bonne campagne de pub. Le problème, c'est qu'il est très difficile de transmettre les sensations du jeu sans s'y mettre... D'ailleurs, c'est son concepteur, mon bon ami Mizuguchi, qui pose avec moi sur la photo de ce mois-ci. Enfin, en ce début de nouvelle année, avec la PS2 qui est devenue moins chère et la GameCube qui commence à se vendre correctement, on dirait bien que le marché du jeu au Japon se porte un peu mieux...

ns d'action et d'aventure
ne ratez pas les **démonstrations** dans votre **Micromania**

AVEC unradio — Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

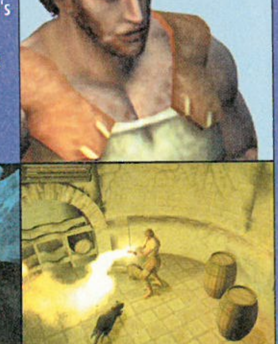
us les mercredis et samedis de 14h30 à 18h30 dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

DÉMONSTRATIONS EN JANVIER

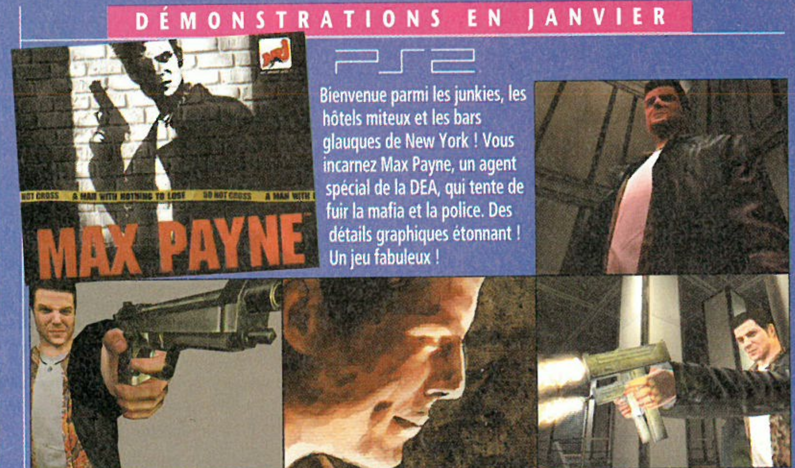


PS2

Bienvenue dans un royaume d'intrigues, d'aventures et de combats épiques... Baldur's Gate : Dark AllianceTM , une aventure passionnante divisée en 3 actes comportant plus de 50 niveaux gigantesques remplis d'affrontements et d'énigmes, plus de 70 heures de jeu.



DÉMONSTRATIONS EN JANVIER



PS2

Bienvenue parmi les junkies, les hôtels miteux et les bars glauques de New York ! Vous incarnez Max Payne, un agent spécial de la DEA, qui tente de fuir la mafia et la police. Des détails graphiques étonnant ! Un jeu fabuleux !



Déjà plus de 2 millions de Micromanes !



La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 1000 F d'achats*, vous recevrez un bon de réduction de 50 F valable sur tous les produits**, sans limite de validité.

Micromania fête passage à l'euro !

Dès le 1er janvier vos bons d'achats de 50 F *(obtenus pour 1000 F d'achats)* vaudront 10 € soit 65,60 F !

À cette date le montant des achats sur votre Mégacarte passera automatiquement en Euros.

us recevrez ensuite un bon d'achat de 10 € tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires soit toujours 5% de remise différée.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F ou 10 € à partir du 1er janvier 2002. **Remise non applicable sur les Consoles.

ARIS

ICROMANIA FORUM DES HALLES
 rue des Pirouettes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

ICROMANIA RUE DE RENNES
26, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

ICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
alerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
5008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

ICROMANIA CENTRE SEGA
assage des Princes - 5, boulevard des Italiens
5002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

ICROMANIA ITALIE 2
. Ccial Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

ICROMANIA GARE ÉOLE
are Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

ICROMANIA GARE MONTPARNASSE
aris Gare Montparnasse - 75015 Paris
él. 01 56 80 04 00

ÉGION PARISIENNE

ICROMANIA CLAYE-SOUILLY
. Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly
él. 01 60 94 80 41

ICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
. Ccial Carrefour - 77410 Pontault-Combault
él. 01 60 18 19 11

ICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys
él. 01 64 87 90 33

78 **MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23

78 **MICROMANIA PLAISIR**
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

78 **MICROMANIA MONTESSON**
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 **MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99

91 **MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 **MICROMANIA LES QUATRE TEMPS**
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2**
C. Ccial Les 4 Temps - Parvis de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41

93 **MICROMANIA BEL'EST**
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16

93 **MICROMANIA PARINOR**
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-ss-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 **MICROMANIA ROSNY 2**
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-ss-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 **MICROMANIA LES ARCADES**
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06

94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 **MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL**
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 **MICROMANIA BERCY 2**
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY**
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 **MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES**
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 **MICROMANIA ANTIBES**
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes
Tél. 04 97 21 16 16

06 **MICROMANIA CAP 3000**
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47

06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
C. Ccial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 **MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50

13 **MICROMANIA AUBAGNE**
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35

13 **MICROMANIA LA VALENTINE**
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 **MICROMANIA LE MERLAN**
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

14 **MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2**
C. Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville
Tél. 02 31 35 62 82

21 **MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR**
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 **MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE**
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

31 **MICROMANIA TOULOUSE LABEGE**
C. Ccial Labège 2 - ZAC la Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

33 **MICROMANIA BORDEAUX-LAC**
C. Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36

34 **MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE**
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97

36 **MICROMANIA CHATEAUROUX**
C. Ccial Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. *Voir conditions à la caisse.

Réservez vos jeux !
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES MICROMANIA

78 **MICROMANIA PARLY 2** NOUVEAU
C.Ccial Régional Parly - 78158 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 40 90

76 **MICROMANIA BARENTIN** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 76360 Barentin
Tél. 02 35 91 98 88

76 **MICROMANIA DIEPPE** NOUVEAU
C.Ccial Le Belvédère - 76200 Dieppe
Tél. 02 35 06 05 15

76 **MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Le Grand Havre - 76290 Montivilliers
Tél. 02 35 13 86 98

86 **MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Chasseneuil - 86360 Chasseneuil-du-Poitou
Tél. 05 49 41 38 08

76 **MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE** NOUVEAU
C.Ccial Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon
Tél. 02 35 81 16 16

95 **MICROMANIA OSNY** NOUVEAU
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18

76 **MICROMANIA ROUEN** NOUVEAU
50, rue du Grand-Pont - 76000 Rouen
Tél. 02 35 88 68 68

44 **MICROMANIA NANTES BEAULIEU**
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

4 **MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN**
C. Ccial Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire
Tél. 02 51 79 08 70

5 **MICROMANIA ORLÉANS**
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54

5 **MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE**
C. Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

9 **MICROMANIA ANGERS**
C. Ccial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20

1 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76

4 **MICROMANIA NANCY**
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

7 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT**
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

9 **MICROMANIA RONCQ**
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 **MICROMANIA LEERS**
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 **MICROMANIA EURALILLE**
C. Ccial Euralille - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 **MICROMANIA LILLE V2**
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

59 **MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT**
C. Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin
Tél. 03 27 51 90 79

62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE**
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84

62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

62 **MICROMANIA BOULOGNE**
C. Ccial Auchan - 62200 Saint-Martin Boulogne
Tél. 03 21 31 63 51

66 **MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE**
C. Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus
66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

67 **MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES**
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

67 **MICROMANIA ILLKIRCH**
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

67 **MICROMANIA HAUTEPIERRE**
C. Ccial Auchan Hautepierre - Place André Maurois
67200 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE**
C. Ccial Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

68 **MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON**
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 65 20

69 **MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST**
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42

69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 **MICROMANIA SAINT-GENIS**
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92

72 **MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBI**
C. Ccial Auchan Chapelle Saint-Aubin
72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91

72 **MICROMANIA LE MANS SUD**
C. Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

74 **MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY**
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09

76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial St-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

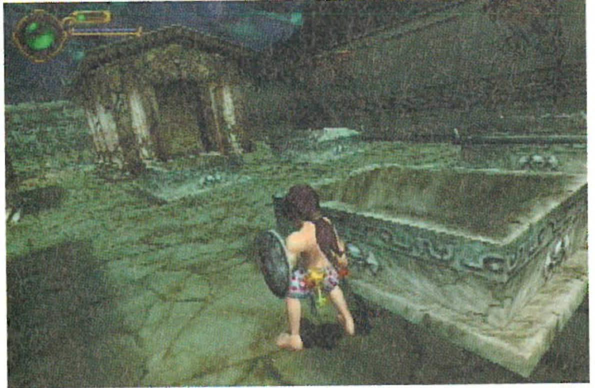
83 **MICROMANIA MAYOL**
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 **MICROMANIA GRAND-VAR**
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 **MICROMANIA AVIGNON LE PONTET**
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

84 **MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7**
C. Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 81 05 40

Derrière ce nom de gladiateur romain se cache le dernier jeu de plate-forme/action de Capcom. Vous incarnez un chevalier dont la bien-aimée a été kidnappée par un énième despote. Frappé mortellement par son ennemi, Maximo se retrouve en enfer. La Faucheuse, qui est plutôt joueuse, propose alors un marché à notre héros : celui de sortir du purgatoire en deux tentatives ! Une chance que ne manquera pas de saisir le guerrier fraîchement déchu pour pouvoir délivrer sa dulcinée. Pour les plus âgés d'entre vous qui connaissent le légendaire Ghouls'n Ghost, sachez que Maximo est une réactualisation en 3D de cet ancien titre.



Maximo doit ouvrir tous les mausolées pour trouver la clé du grand portail.

Maximo

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 15 février 2002



Maximo est le remake vidéoludique de Ghouls'n Ghost. Un peu comme le film *True Lies* est le remake de *La Totale*. Mais là, je m'égare furieusement...

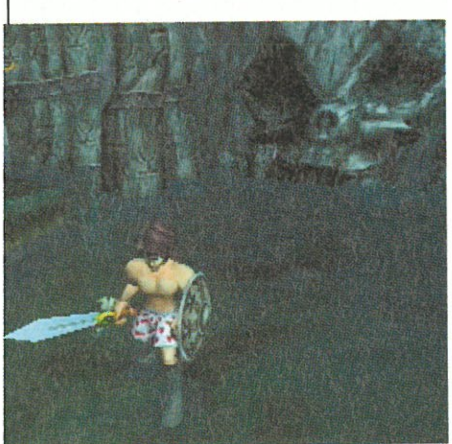




Ghouls'n Ghost version 2002

Maximo ne manquera pas d'utiliser à son compte des éléments tirés du mythique Ghouls'n Ghost de l'Arcade ou de la SNES. Comme par exemple les terrains des paysages qui s'effritent ou s'élèvent à votre passage, les coffres qui vous confèrent des bonus d'armure, d'argent ou de santé. À l'instar de Sir Arthur, lorsque Maximo sera atteint par les assauts de ses ennemis, il perdra son équipement protecteur pour se retrouver affublé de lingerie fine ! Mais les ressemblances ne s'arrêteront pas là : côté déplacements, les deux protagonistes des deux titres pourront effectuer des double sauts pour accéder à des promontoires normalement inaccessibles. La similitude la plus frappante entre les deux jeux concerne la bande sonore du soft, qui reprendra les mélodies remixées de G&G. Bref, Maximo devrait réjouir les adeptes des titres de plate-forme de la vieille école !





Maximo est si viril que même en caleçon, il ne se les gèle pas (les oreilles) !

Mais encore

La mouture 128 bits propose bien entendu quelques nouveautés, histoire de couper court aux éternels insatisfaits de la life. Désormais, les pièces que vous récolterez au cours de votre progression vous serviront de monnaie d'échange pour acquérir des items (armures, capacités...) stockés dans des réceptacles protégés. Vous disposerez aussi d'un

en bref



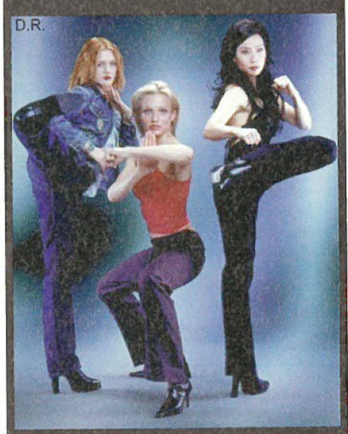
LE PÈRE FOUETTARD DE PFUNGSTADT !

En Allemagne, le Père Noël de l'Hôtel de Ville est accusé d'avoir giflé un garçon et de l'avoir enfermé dans un placard à balais alors que ce dernier tentait de soulever sa houppelande. La police de Pfungstadt a ouvert une enquête, malgré les dénégations de l'homme, âgé de 55 ans.



UNE CAMÉRA MANUELLE, SVP !

Ubi Soft se goinfre la licence du film *Charlie's Angels* (Drôles de Dames). Aucun projet particulier n'a encore été annoncé, mais je revendique déjà deux choses : une modélisation parfaite et une caméra manuelle, pour que, enfin, on sache : Lucy Liu, Drew Barrymore, ou Cameron Diaz ? Car telle est la question.



Télex

Martin Hollis, le designer/chef de projet qui nous avait gratifiés du magnifique Golden Eye sur N64, avait quitté Rare peu de temps après. Le voilà qui refait surface avec une nouvelle compagnie, Zoonami. En revanche, on ne sait pas encore ce qu'il fait... mais il ne s'agit probablement pas d'un FPS.

ON VA TOUS LES N... !

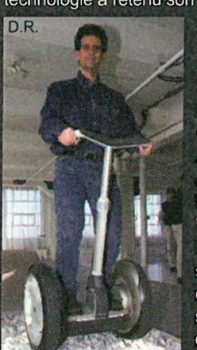
Steve Ballmer, CEO de Microsoft, a vendu la mèche : la Xbox fait partie d'un plan nettement plus large de conquête des foyers. Il a en effet déclaré, sans toutefois donner plus de détails, que l'agenda Xbox ne se contentait pas que des jeux. C'est curieux, parce qu'on nous avait pourtant dit et répété qu'il s'agissait d'une console de jeu, et que point barre. Faudrait vous mettre d'accord. Ou cesser de nous prendre pour des c...



en bref

L'INVENTION DU SIÈCLE

Au début de l'année 2001, le monde de la technologie a retenu son souffle en annonçant l'émergence d'une invention révolutionnaire censée bouleverser notre vie de tous les jours. On s'attendait à un synthétiseur de bouffe à la Star Trek, un moteur à hydrogène... Il s'agit en fait d'une trottinette sophistiquée capable de rester en équilibre grâce à un super ordinateur. Le prix : 20 000 F (3048,98 €). Supeeeeer...


D.R.

Télex

Pro Evolution Soccer 2002 est prévu pour une sortie au Japon sur GameCube en février 2002 ! Konami a également annoncé la sortie de ESPN Winter Sports 2002 pour le début de l'année, toujours au Japon.

MOTOCROSS NEW STYLE

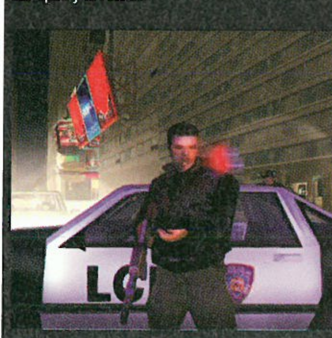
C'est ce que nous promet EA Sports pour le printemps 2002 avec EA Sports BIG Freekstyle sur PS2. Un titre qui devrait nous faire ressentir le côté extrême de cette discipline, avec au programme des sauts de oufs et près de 80 tricks, et toujours l'ambition de ne pas être le 1er mais le concurrent qui en veut pour se frotter aux spécialistes US du genre.

Télex

Microsoft a annoncé qu'il comptait vendre 1,4 million de consoles en Europe au cours des trois mois suivant la sortie, le 14 mars prochain. Considérant la « petite » différence de prix entre la machine US et l'européenne, s'aligner ainsi sur les projections américaines paraît un peu utopique, mais pas impossible...

TAKE 2 RIEN QUE POUR BILOU ?

D'après le magazine très « newsifiant » *Business Week*, Microsoft serait de plus en plus intéressé par le rachat de Take 2 (GTAIII par exemple). Bien évidemment, comme d'hab' dans ce genre de situation, les intéressés nient tout en bloc, refusant de répondre, et patati patata. Cependant, Paul Eibeler, président de Take 2 Interactive, aurait tout de même déclaré qu'une « consolidation de ce type restait une possibilité ». Hum, d'après J.-P. Gaillard, l'action de Take 2 étant sous-évaluée, Microsoft pourrait vite allonger les biftons. Enfin moi, ce que j'en dis...




La vue de caméra libre vous permet de scruter à votre guise les alentours.

bouclier pour parer les attaques de vos assaillants et jouirez d'une épée magique enflammée pour pulvériser plus efficacement l'armée des squelettes. En ce qui concerne la prise en main, Maximo s'avère fort maniable, avec des vues de caméra judicieuses et une fonction de sécurité pour caler manuellement la représentation derrière notre héros. De plus, l'interface de combat présente des possibilités de combos très ouvertes, vous laissant place à une large part de créativité personnelle (sauter et achever son adversaire à terre, donner un coup rotatif à 360°, etc.). La classe chevaleresque, en somme !

Une réalisation qui tue !

Concernant la réalisation, Capcom s'est, comme à l'accoutumée, surpassé pour nous pondre une petite merveille digne du Jak and Daxter de Naughty Dog. Le moteur 3D affiche loin et s'avère très fluide, bien que les personnages soient assez complexes dans leur modélisation. Les designs des protagonistes arborent un genre très manga dont l'esthétisme fait penser au style du dessinateur attitré du fameux magazine japonais *Famitsu*. Les divers effets de l'Emotion Engine abondent, avec des mentions particulières pour le rendu naturel de l'eau des lacs, du brouillard, des environnements et des flammes de votre épée. Bref, la PS2 commence vraiment à montrer ce qu'elle a dans les tripes, et c'est un véritable régal !





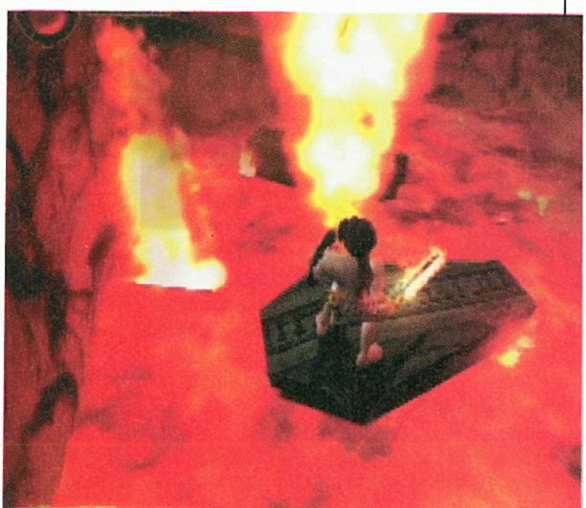

Les fantômes peuvent être détruits grâce à l'épée de feu.



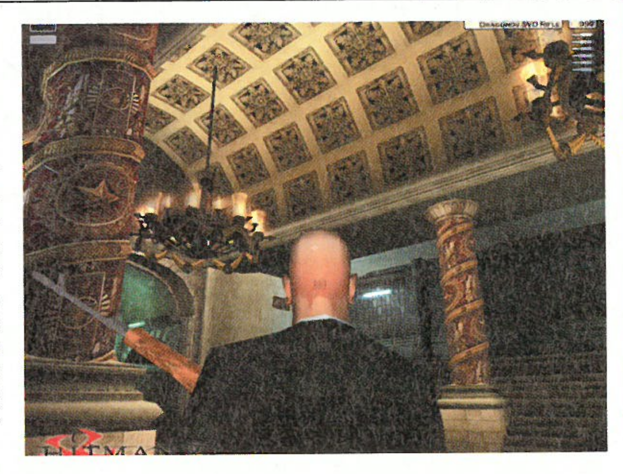
Les cristaux violets sont des transporteurs dimensionnels.

Un niveau de difficulté titanesque

Comme dans le cas de Ghouls'n Ghost, Maximo s'adressera en priorité aux acharnés du paddle, du fait de son niveau de difficulté extrêmement élevé. Effectivement, vous ne disposerez que de 2 « continues » pour passer un monde constitué de 4 sous-niveaux ! Ce qui vous promet d'effectuer de nombreuses tentatives pour apprendre à connaître par cœur les objectifs de chaque stage avant de réussir à progresser. Heureusement, vous trouverez régulièrement des check-points sous forme de plots, que vous activerez en exécutant un double saut puis une attaque à terre. Prévu pour le 15 février, espérons que les développeurs reverront toutefois à la baisse la difficulté du gameplay, pour pouvoir toucher un public plus large. Car il est vrai que ce problème pourrait décourager pas mal de néophytes. Quoi qu'il en soit, Maximo devrait emprunter la voie royale et nous proposer un divertissement de choix, pour commencer cette nouvelle année sur les chapeaux de roues !


En Enfer, il fait extrêmement chaud !

Le premier Hitman est sorti il y a un an sur PC, sous le nom complet de « Hitman : Code 47 ». Il offrait la possibilité d'incarner un tueur professionnel. On y jouait à la troisième personne, et le principe du soft s'articulait autour des diverses possibilités données au joueur d'approcher, puis d'éliminer sa cible… Code 47, c'est le doux nom que porte le héros de Hitman. En gros : il est issu d'une fabrique de tueurs professionnels, située quelque part dans les entrailles d'un asile d'aliénés d'Europe de l'Est, dans laquelle on fait entrer des gens normaux, dont on lave le cerveau, puis qu'on conditionne et qu'on lâche dans la nature avec une liste de courses du genre « Va buter Machine », ou encore « Va refroidir Bidule ».



Hitman 2



Éditeur : Eidos
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2002

À force de jouer au tueur professionnel façon médiéval-japonais dans Tenchu, il était temps de ranger un peu les sabres pour sortir les flingues… Ça tombe bien, voici Hitman 2 sur PS2. Va y avoir plein de trous d'aération dans autrui…





Pour le moment, nous n'avons pu obtenir que des images du jeu sur PC. Cependant, le moteur de Hitman 2 ayant été élaboré autour des mêmes capacités de gameplay sur PC et sur PS2, il y a de fortes chances qu'on obtienne cette profondeur de champ.

Le grand chauve avec ses chaussures noires

C'est un grand chauve inexpressif, avec un code-barres derrière la tête. Cependant, ce n'est pas parce qu'il n'est pas d'un naturel poseur à la Devil May Cry qu'il n'en est pas moins compétent. Comme pour Tenchu, le principe fédérateur du gameplay est de passer inaperçu le plus longtemps possible et par tous les moyens mis à disposition. Ainsi, non content de se servir de procédés classiques comme « marcher à l'ombre » ou encore « frôler les murs », on pourra aussi se permettre d'assassiner d'un seul coup des gens en les prenant par derrière, et de voler leurs sapes, histoire de faire moins tache dans la foule environnante. Et puis, si la sensibilité du joueur est trop souvent mise à l'épreuve, on pourra aussi se contenter d'endormir sa petite victime à l'aide de chloroforme, avant de la déshabiller et de profiter de sa garde-robe.

Contrairement à son prédécesseur, Hitman 2 sera jouable aussi bien à la première qu'à la troisième personne, et ce à tout moment de la partie. Pour cela, les développeurs ont créé un nouveau moteur, donnant au jeu une grande souplesse dans son interface et garantissant une bonne fluidité dans son affichage.

Hitman 2 va nous faire voir pas mal de pays. Le jeu comprendra 20 missions en tout, réparties dans 5 environnements différents. Histoire de pouvoir donner le change en matière de baston, notre homme possédera donc un arsenal impressionnant tant dans sa diversité que dans sa puissance de feu. Ça ira du calibre .45 à la sacro-sainte kalachnikov, en passant par la hache de pompier et le très classique Uzi. Évidemment, on aura droit à des armes de snipe, qui exploiteront d'autant mieux le moteur spécialement développé pour notre tueur, puisqu'il est capable de gérer l'action de loin… très loin. Bref, de grands moments de nettoyage en perspective !



en bref



LE MIRACULÉ DU MOIS

En 1953, lors de la guerre de Corée, des médecins avaient informé le soldat américain d'infanterie Donald Morehouse qu'une balle avait frôlé son cœur de justesse. C'est seulement il y a peu de temps (à l'âge de 70 ans), durant une banale opération de pontage coronarien, que les chirurgiens se sont aperçu que la balle avait effectivement traversé l'oreillette gauche de son cœur, sans pour autant le détériorer !



Télex

EA a officiellement annoncé le développement d'un titre Harry Potter sur GameCube, prévu pour… un jour en 2002. Les rumeurs parlent d'un développement chez Eurocom, ce qui n'augure pas forcément du meilleur. Mais à 30 millions de dollars la licence, il faut rentabiliser…

HAUT DÉBIT, Y ES-TU ?

Il y a 1 an, Sony nous promettait, dans un futur proche, un mode online pour accompagner sa console 128 bits. Bon, il semblerait que les Anglais soient les plus aptes à se bouger : la compagnie de téléphone Telewest annonce en effet le début d'une phase de test interne du réseau, devant accompagner le service de jeu online de la console début 2002. On r'met ça ?



Télex

Dans les milieux autorisés, on se laisse aller à penser qu'il serait fort probable qu'un développement de Speedball 2 soit en cours sur Game Boy Advance… (c'est quasi-sûr, mais pas encore annoncé).

LA GUERRE N'EST PAS FINIE

Imaginez un monde où la Seconde Guerre mondiale n'aurait pas pris fin, où Hitler guiderait ses armées nazies par le simple pouvoir de la pensée. C'est le scénario catastrophe que va mettre en scène Wanadoo Editions pour PS2 et Xbox sous forme de FPS. Entre action et infiltration, Iron Storm vous ballottera dans la matrice, entre réalité et fiction. C'est de quel côté, la sortie ?



Après un très bon premier volet sorti sur Saturn en 1997, puis sa suite sur Dreamcast il y a un peu plus d'un an au Japon (et l'année dernière chez nous), Ubi Soft exploite le filon et édite la version PS2 de Grandia II. Je rappelle aux retardataires qui n'auraient pas lu le test Dreamcast dans le Joypad n°105 qu'il s'agit d'un des meilleurs RPG sortis l'année passée. Développé par Game Arts, le jeu se distingue surtout par l'originalité de son système de combat, un modèle du genre sur console. Les joutes se déroulent dans une sorte de « temps réel » où le timing s'annonce comme un élément à prendre en compte. L'apparition d'une jauge définissant le moment auquel l'attaque va être portée révolutionne le genre. D'après les explications de maître Julo, selon les capacités du personnage, cette jauge se remplit plus ou moins vite et permet donc de lancer des attaques plus rapides que celles de son adversaire. Ce petit détail apporte des milliards de variations possibles en contre et en défense. Toujours selon Zulo (alias Zefman), avec un peu d'entraînement, on peut carrément prendre les combats en main sans quasiment laisser de répit à l'adversaire. Du coup, ces duels sont pleins de vie, les personnages bougent constamment, et des mouvements de caméra viennent dynamiser l'ensemble.


La modélisation des personnages est fidèle au style japonais habituel.

Grandia II



Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2002

On ne peut pas dire que les RPG pour PS2 soient très présents sur le marché européen. Game Arts et Ubi Soft en profitent pour recycler leur Grandia II DC sur la console de Sony. Pas de grandes différences entre les deux versions, mais un grand jeu tout de même.

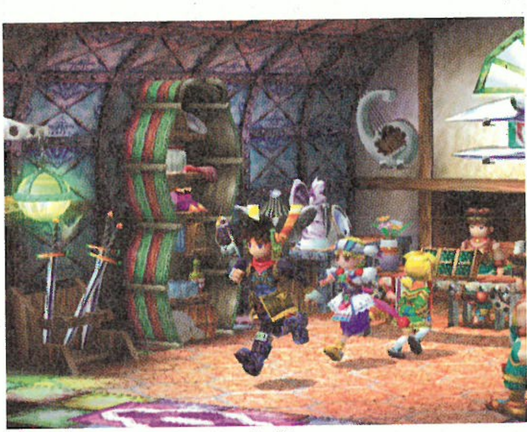


Des combats qui ont la pêche !

Concernant les magies, sachez qu'il faudra récupérer des œufs de mana et les attribuer à un des quatre personnages qui composent l'équipe. Autre innovation intéressante à ce propos : si la gestion des personnages vous rebute, vous pouvez tout simplement laisser la machine s'occuper de tout cela. Côté scénario, ben... c'est un RPG de base. Blablabla, sauvez l'univers, blablabla, histoire de gonzesse... Du réchauffé, quoi. Cela dit, les dialogues sont plus « adultes » que dans les diverses productions de Square et compagnie. Le héros, Ryudo, balance des vannes à longueur de temps et possède une attitude que Kendy qualifierait de nihiliste. On nous promet sur PS2 des scènes supplémentaires par rapport à la version DC, du genre nouvelles cinématiques et tout le toutim. Cependant, en ce qui concerne les graphismes, après une analyse à la loupe des screenshots tirés des phases de combat, nous n'avons pas décelé de différences flagrantes. Bizarrement, malgré les années, les qualités graphiques ne se sont pas dégradées, et on peut déjà annoncer qu'il s'agit du plus beau RPG sorti à ce jour sur PS2 en France (bon, il n'y en a pas eu beaucoup non plus...). Reste à savoir s'il sera traduit en français, contrairement à son homonyme Dreamcast qui ne proposait que l'anglais. C'est le minimum pour un RPG de cette classe !



Les combats sont bien plus dynamiques que dans un RPG classique !


Des décors extrêmement bien détaillés.

en bref



LA POUPÉE CLASSÉE « X » !



Playboy va commercialiser une poupée réaliste de 40 cm au prix de 50 dollars, reprenant les mensurations de ses playmates fétiches. Le premier modèle s'inspirera de Victoria Silvstedt et reproduira des détails tels que les lignes de sa main ou encore... ses poils pubiens ! La classe !



Télex

Un premier site de fans de Project Ego Xbox, le RPG de Big Blue Box, a vu le jour. C'est au www.planetxbox.com/projectego/index.shtml, c'est encore un peu vide, mais on y trouve déjà des vidéos de ce qui a été dévoilé jusqu'à présent.

LE RENOUVEAU NOUVEAU EST ARRIVÉ...



Oui, bon, je sais, le titre fait monstrueusement tiep, c'est comme ça. Mais vous z'allez comprendre. Ainsi, alors que le premier ministre nippon a officiellement reconnu l'état de récession dans lequel s'enfonçait son pays (paix à leurs âmes), les chiffres du jeu vidéo remontent en flèche sur l'archipel ! Depuis près de 3 mois, les ventes hardware et software seraient donc en progression constante. En novembre, par exemple, les ventes de PlayStation (1 et 2) auraient bondi de près de 80 % par rapport à l'année dernière. La GameCube décolle enfin (plus de 500 000 unités écoulées) et les yens coulent de nouveau à flots grâce aux succès de Smash Bros et MGS2. Tant mieux, tant mieux.

Télex

Le très classe magazine Next Generation, version US du british Edge, a mis la clé sous la porte. Le dernier numéro sera daté de janvier 2002. Snif.

ISS SUR LE OUAIBE !

Pour la sortie de Pro Evolution Soccer sur PS2, Konami a enfin mis en ligne un site officiel : www.pro-evolution-soccer.de.



en bref

THQ SIGNE AVEC FILA



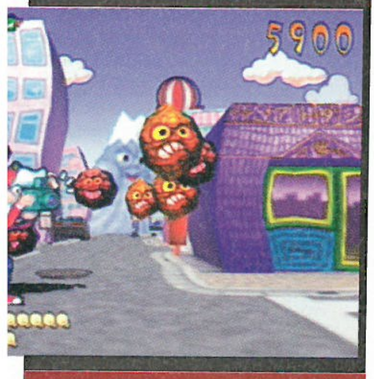
De cette association très « sport » naîtront 2 titres début 2002 : FILA Décathlon, qui reprend le principe du multi-épreuves à la Track'n Field sur GBA, et FILA World Tour Tennis sur Xbox, orienté arcade. Le partenariat s'étale sur 2 ans, voire plus si affinités. L'esprit mis en avant est « un mode de vie plein d'ironie, d'élégance et de fun ». Tout un programme !

Télex

Le 19 décembre est sortie au Japon la bande originale d'Ace Combat 4. Les musiques tiennent sur 2 CD. Pas de sortie européenne au programme, comme d'hab.

T'AS TON POLA ?

Polaroïde Pete (PS2) est un photographe complètement taré qui vole l'image de tous les objets qu'il trouve. L'univers dans lequel notre bonhomme évolue est assez décalé et coloré comme un dessin animé. Les situations promettent d'être burlesques et devront se faire photographier sous toutes les coutures. Pour quel résultat ? On ne sait pas encore !

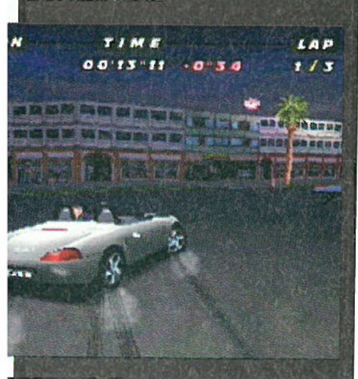


Télex

Mafia : The City of Lost Heaven verra le jour sur PS2 et Xbox. Le titre de Take 2 Interactive, bientôt disponible sur PC, se rapproche d'un GTA III.

UN APPÉTIT D'OGRE

Ubi Soft vient de signer un accord de distribution pour 11 jeux GBA avec le développeur Destination Software. L'accord porte sur des titres à forte renommée, comme Medal of Honor Underground, Need for Speed Porsche Unleashed, Formula One, Tiger Woods PGA Tour 2002 ou NBA 2002. On devrait retrouver ces titres dans les bacs au cours du 2e semestre 2002.




Éditeur : Ubi Soft
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2002



GTC Africa

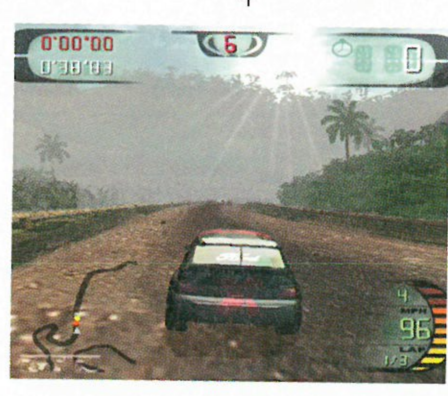
Jusqu'à présent, Rage Software s'est plutôt illustré sur console avec des productions d'une grande médiocrité. Il nous donne à présent un petit aperçu de sa vision du rallye virtuel. Un titre peu attendu mais pas si inintéressant que ça.

Pour le moment, le rallye et la PlayStation 2, ce n'est pas vraiment le Pérou. Si je dis ça, c'est qu'on a encore en tête la déception WRC. Malgré de nombreuses promesses et des années de développement, les programmeurs, pourtant doués, sont passés à côté de l'essentiel, à savoir la conduite. Plus soporifique, tu meurs. En attendant de plus amples informations sur Colin McRae Rally 3 de Codemasters qui, logiquement, devrait tout déchirer, c'est au tour de Rage de nous montrer ce dont il est capable. Pour commencer, il faut savoir que cette nouvelle simulation de course automobile dédiée exclusivement au rallye africain a été confiée à une équipe qui, par le passé, s'occupait de simulateurs de vol sur PC. Tiens, tiens, la vie est parfois faite d'étranges coïncidences : Evo Studio, les géniteurs de WRC, étaient eux aussi dans la même branche ; ce sont des anciens du studio DID.



Saga Africa !

Continuons avec les anecdotes, ça vous permettra de briller non sans une certaine préciosité dans les salons mondains. Le développement de GTC Africa a commencé sur PC.



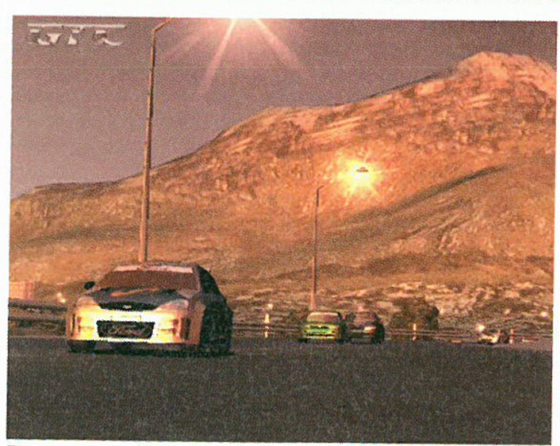
Une conduite 100 % arcade qui risque de ne pas plaire à tout le monde...

19 spéciales... voilà qui est bien peu.



À l'époque, Rage ne disposait pas encore des kits de développement PlayStation 2 ! En clair, le moteur 3D initial a d'abord été programmé sur PC, pour être ensuite converti sur PS2. D'autre part, alors que Codemasters emploie plus d'une trentaine de gus pour réaliser le prochain Colin, la réalisation du titre de Rage, elle, n'a mobilisé qu'une petite dizaine de personnes, dont quatre informaticiens ! Les développeurs avouent avoir rencontré certaines difficultés, notamment pour reproduire de manière réaliste les grandes étendues des pistes africaines et modéliser la végétation, particulièrement dense dans certaines régions (à ce propos, les développeurs ont mis au point un moteur spécifique pour la gestion des bruits de feuillages). Comme d'hab', tout le monde galère avec les problèmes de RAM de la PS2. Toujours est-il que cette version preview, que j'ai eu un mal fou à faire tourner, s'est révélée plutôt surprenante. Le pilotage, très orienté arcade, est loin d'être désagréable et offre de bonnes sensations, notamment lorsque la voiture part en dérapage. Visuellement, là encore, rien à dire, les paysages flirtent avec le photo-réalisme. Les voitures, quant à elles, bénéficient d'une modélisation assez détaillée, sans toutefois atteindre le niveau de Gran Turismo 3. Maintenant, de là à dire que GTC Africa va révolutionner la simulation de rallye, faut pas non plus pousser ! Pour finir, la version définitive proposera en plus des habituels modes Championnat, Course Simple et Contre la Montre, une bonne vingtaine de challenges et un mode Multijoueur à deux en écran splitté, ainsi que plusieurs modèles de chez Ford, Renault, Subaru, Pontiac et Mitsubishi. À l'inverse de Colin McRae Rally ou de WRC, vous serez ici opposé à cinq concurrents. Enfin, en ce qui concerne les circuits, le championnat couvrira 18 pays d'Afrique (dont l'Égypte, le Kenya, l'Afrique du Sud, le Congo, l'Angola, le Mozambique, le Maroc...), ce qui représentera très précisément un total de 19 spéciales (seulement ?). Affaire à suivre...





Des paysages variés et très réalistes.

Hunter The Reckoning

Éditeur : Digital Mayhem / Interplay
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2002

Quand Angel Troncho Diablo rencontre Julo, alias Zefman, ou Doc Gyneco, ça donne un jeu de vampires bien bourrin comme on en verra sans doute beaucoup sur Xbox les premiers temps de sa vie.

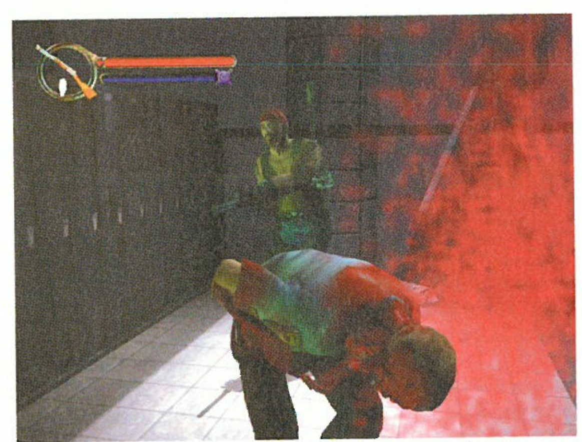


Aujourd'hui, je suis content. Je dirais même plus : heureux. Eh oui, ça m'arrive aussi, comme tout le monde ! Je suis tout le contraire du gars dégoulinant comme une bouse (caricature réalisée par Couly), je suis plutôt gonflé à bloc. Pourquoi ? Why ? Parce que pour la première fois de ma vie, j'ai l'immense honneur d'écrire une news Xbox ! La « pihessetou » c'est bien, la Dreamcast aussi, mais un peu de changement n'a jamais fait de mal à personne, au contraire. Alors je dis merci Traz et surtout merci monsieur Bill « Portes » de me donner cette opportunité. Même s'il y en aura certainement beaucoup d'autres, vu la quantité de jeux prévus sur cette console. Mais venons-en au fait qui nous intéresse, à savoir Hunter : The Reckoning. Là, je vois que certains rôlistes viennent de tendre leurs deux oreilles. Effectivement, Hunter s'inspire directement de l'univers imaginaire du « Monde des Ténèbres » et s'appuie sur la célèbre licence de White Wolf (jeux de rôle, jeux de cartes...).

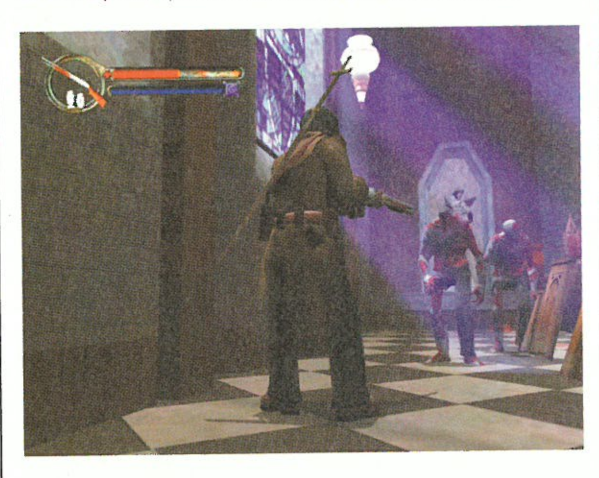
Mon curé chez les vampires

C'est en vue à la troisième personne (avec également des caméras placées comme dans Baldur's Gate) que





Un zombie pas complètement asséché. Que le sang coule à flots !



Hunter plonge le joueur dans un univers cauchemardesque. Avec la possibilité d'incarner 2 personnages (un biker et un curé ou une jeune fille et une flic), Hunter vous mettra dans la peau d'un chasseur de vampires, de créatures surnaturelles, morts-vivants et autres monstres (une trentaine au total), avant que ceux-ci ne réduisent l'humanité à néant. Chaque personnage possède ses propres caractéristiques, détiennent également des pouvoirs surnaturels et acquièrent de plus en plus d'expérience au fil de la partie lorsqu'ils découvrent des glyphes (symboles lumineux qui augmentent les capacités de chacun). Les nombreux environnements très noirs issus du « Monde des Ténèbres » (pénitencier, salle d'exécution, cimetière...) devront être parcourus dans l'espoir d'anéantir ces bêtes assoiffées de sang, avec un arsenal de rêve (épées, fusil à pompe, haches, crucifix, lance-flammes...) et des sorts magiques. Graphiquement très propre, bien que les animations des personnages « motion capturés » avec plus de 4 000 polygones soient trop raides, Hunter : The Reckoning semble bénéficier d'une bonne technique. Il ne devrait pas être rare que 30 ennemis apparaissent en même temps (sans ralentissement) à l'écran pour un beau merdier et un beau carnage en perspective. Il nous faudra donc attendre la première version jouable pour se faire une idée plus précise sur ce premier titre développé par High Voltage Software, dont la sortie coïncidera avec celle de la Xbox en Europe. Vivement les giboulées !

en bref



UNE STRIP-TEASEUSE MALADROITE POURSUIVIE

Au Canada, Greg Bonnet s'est fait accidentellement casser le nez par une strip-teaseuse maladroite. L'homme s'était approché de la scène pour mieux reluquer la belle. Moralité : le club est poursuivi par la Cour Suprême de Colombie Britannique pour n'avoir pas installé de panneaux signalant les risques encourus.



Télex

Selon une rumeur, Sony prévoirait de sortir au Japon en 2002 un pack comprenant une PS2 avec le disque dur et l'adaptateur Ethernet. L'objectif est bien sûr de concurrencer la Xbox, qui fournit d'office tous ces éléments.

DÉLATION SUR PS2 !

Après la mouture vidéoludique de « Qui Veut Gagner des Millions ? » d'Eidos, c'est au tour d'Activision de nous proposer sa conversion sur PS2 de l'émission animée par Laurence Boccolini, intitulée « Le Maillon Faible ». L'interface devrait jouir des remarques acerbes de la présentatrice et promettre un panel de 100 000 questions !

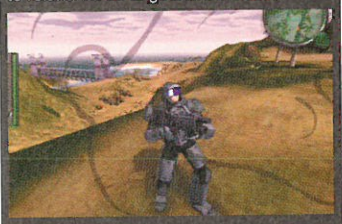


Télex

Selon Computer and Videogames, Eidos aurait prévu de sortir le prochain Tomb Raider sur Xbox, en plus de la version PS2. Halàlà, on va vraiment continuer à en bouffer, du Lara Croft !

BREED SUR XBOX

Pour concurrencer le fabuleux Halo (testé dans ce numéro), le studio Brat Designs s'est attelé à la conception de Breed, son tout dernier bébé en matière de FPS coopératif. Bien entendu, le jeu vous permettra de piloter de nombreux véhicules, de sniper à tout va et de pratiquer l'activité relaxante de la guerre en masse.



Run Like Hell



Si là, y a pas une ressemblance avec Alien, je ne m'appelle plus monsieur Marron !



Pour combattre ces créatures, l'arsenal sera à n'en pas douter plus que conséquent.

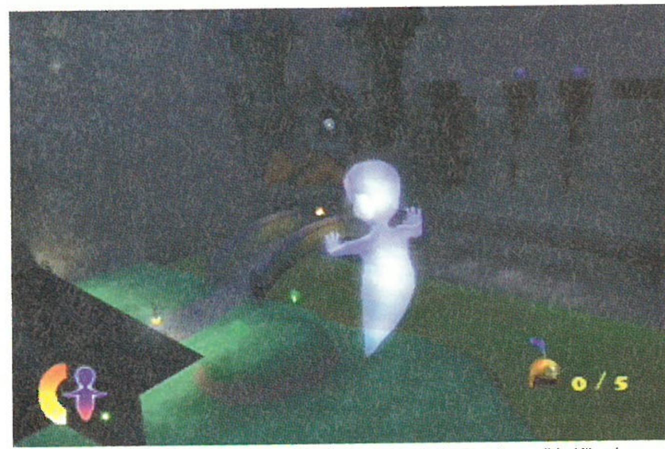


À quoi peut bien servir ce choix ? Peut-être à décider de la direction à prendre ?

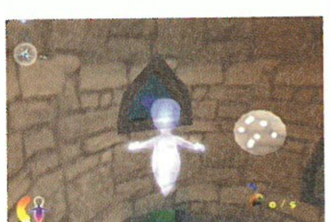
Il existe une catégorie de jeux dont on vous parle peu, et pour cause : c'est la catégorie « retard de chez retard ». En juin 2001, nous écrivions la dernière News Europe sur Run Like Hell, titre qui devait sortir quelques semaines plus tard durant l'été 2001. Rendez-vous compte : nous sommes presque en janvier 2002 et le jeu n'est toujours pas sorti. Pire, nous n'avons toujours pas reçu de version jouable ! Et pour cause (deuxième), la date de sortie est prévue pour mai 2002. Argh ! Que d'attente pour un soft qui doit sortir de l'ordinaire et surtout réconcilier les amateurs de science-fiction avec le jeu vidéo. Dans une atmosphère terrifiante composée de décors entièrement en 3D, RLH est un monde infesté de monstres à l'inverse de l'anthropomorphisme dignes du film *Alien*. Renforcé par des caméras dynamiques, cet univers angoissant promet une immersion totale avec une I.A. « évolutive » des monstres (comportements différents selon leur catégorie et capables d'ouvrir des portes…). Avec des personnages et des créatures bien modélisés et détaillés, la réalisation et le scénario de RLH pourraient bien séduire un grand nombre de joueurs pendant plusieurs dizaines d'heures, paraît-il. Un titre à suivre de près, mais qui devra tenir toutes ses promesses. Sinon…

Éditeur : Interplay • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002

Casper Spirit Dimensions



Casper doit remplir des missions secondaires avant d'affronter le terrible Kibosh.







Le gentil fantôme peut utiliser différents pouvoirs pour neutraliser ses ennemis, comme la glace.

Casper, le gentil fantôme, doit venir au secours de ses amis embêtés par le revenant verdâtre Kibosh émergeant d'une dimension maléfique. Entre plate-forme et aventure, Casper va remplir des petites missions et parcourir 16 mondes parallèles, en traversant divers époques et lieux comme un château médiéval ou un parc d'attractions. Le soft s'adresse aux jeunes joueurs ; pourtant, la maniabilité demande une certaine dextérité puisqu'il faut utiliser les 2 sticks analogiques pour déplacer le petit revenant dans les airs. Le stick gauche permet une vue à 360° et le droit est utilisé pour orienter le « ghost » dans toutes les directions possibles. Des pouvoirs sont à récolter pour paralyser ou détruire les ennemis, dont le nombre friserait la centaine. Test le mois prochain ! Normalement.

Éditeur : TDK Mediactive
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2002

en bref



UNE DINDE QUI PASSE MAL

À Atlanta, un Géorgien a prétendu que sa femme était morte lors des attentats du 11 septembre dernier à New York pour toucher son assurance vie, d'un montant de 250 000 dollars. Mais le couple a été confondu lorsque l'épouse a été vue se promenant en ville lors de Thanksgiving, selon un inspecteur d'assurances. Le couple risque pour cette fraude 20 années de réclusion !



Télex

Avec une gigantesque mise en place de 1,8 million d'unités aux États-Unis, Metal Gear Solid 2 semble remporter un franc succès depuis sa sortie le 13 novembre dernier, mais les chiffres définitifs tardent à venir ! Quoi qu'il en soit, il devrait toutefois être le premier titre à passer la barre des 2 millions sur PS2, chez nos voisins d'Outre-Atlantique.

UN STICK POUR VF4 !

Les fans de Virtua Fighter 4 seront ravis d'apprendre qu'un stick PS2 dédié au jeu sera commercialisé prochainement au Japon, au prix de 3 800 yens à partir du 31 janvier. Bien évidemment, pour la sortie européenne de VF4, on ne sait toujours pas si ce périphérique sera disponible. Cela dit, cette nouvelle fera le bonheur des HxC gamers, mais aussi des boutiques d'import, qui n'hésiteront pas à s'en procurer en grande quantité.

Télex

Mortal Kombat Advance sortira en France en février. Il sera inspiré de l'Ultimate Mortal Kombat 3. Décapitations, arrachage de membres, etc., que du bonheur sur GBA !

PROJECT MINERVA SUR PS2

Project Minerva est le prochain jeu d'action/tactique à la Syphon Filter des studios D3 Publisher. Vous incarnerez une jeune femme à la tête du fameux commando des SWAT. Prévu dans un premier temps pour le Japon cet été, le soft promet une campagne de 24 missions, ainsi qu'un mode Coopératif en temps réel avec des protagonistes gérés par la console. Target acquired !



en bref

MOTO XXX SUR CONSOLES !

Moto XXX est un soft de motocross élaboré par la firme Darkblack. Initialement prévu sur PC, il devrait rapidement être disponible dans le courant de l'année sur toutes les consoles nouvelle génération. À savoir : la GameCube, la Xbox et la PS2. Le titre bénéficiera de plusieurs pistes sinueuses à vous donner la nausée ! Amis du deux-roues, c'est la fête au village !



Télex

Les ventes de Rayman, toutes versions confondues depuis la création du personnage, viennent de dépasser la barre des 10 millions ! Un cocorico pour un éditeur français, monsieur !

BLADE 2-OKANS

Blade, c'est le gros vampire balèze incarné à l'écran par l'acteur Wesley Snipes. Eh bien sachez que le jeu est en préparation et qu'il devrait arriver en force dans le courant de l'année sur PS2 et Xbox. Pour les acharnés de la bande dessinée ou du film, admirez le cliché ci-dessous pour vous mettre les papilles en appétit.

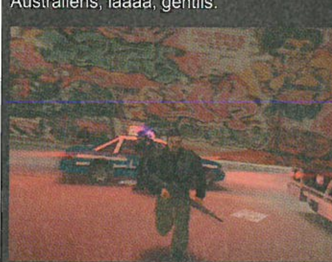


Télex

Shiny Entertainment est à la recherche de personnes capables de programmer sur GameCube. Hum, ça laisse deviner une future version de Matrix sur la console de Nintendo, ça...

GTA III INTERDIT EN AUSTRALIE

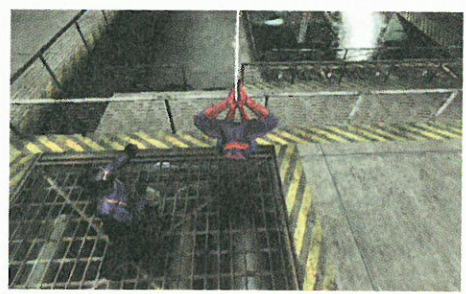
On pourrait croire que la morale n'existe pas dans un pays à l'origine constitué de bagnards. Peut-être nous mettions-nous sévèrement le doigt dans l'œil. En effet, l'organisme australien (l'OFLC), dont le devoir est de classer le degré de violence des jeux, a tout simplement décidé d'interdire la diffusion de GTA III. Gentils, Australiens, lààà, gentils.



Spider-Man The Movie

Les adaptations de films en jeux vidéo se révèlent rarement de qualité. On peut même affirmer sans crainte de se tromper que la plupart du temps, un film (bon ou mauvais) se transforme invariablement en nanar ludique dès qu'il est adapté sur console. Il y a heureusement des exceptions qui confirment la règle, et ce nouveau Spider-Man semble sur la bonne voie pour nous étonner. Développé en parallèle au film de Sam Raimi, cette version « The Movie » propose des graphismes sombres plutôt réussis et des animations détaillées assez conséquentes. Pour ce que l'on a pu en voir, ce titre a plutôt la pêche : Spidey utilise sa toile pour se propulser dans les endroits les plus improbables, il englue ses ennemis, saute de building en building en s'autorisant même quelques pirouettes... Les fans vont adorer. Ajoutez à cela une galerie de méchants conséquente (vous devrez affronter le Vautour, le Shocker, ou encore le Bouffon Vert) et la possibilité qui vous sera offerte de vous battre dans les airs, et vous obtenez un jeu estampillé Spider-Man qui semble faire honneur au très attachant pigiste Peter Parker.

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2002



Le monte-en-l'air mérite bien son surnom.



Rencontre avec le Shocker.



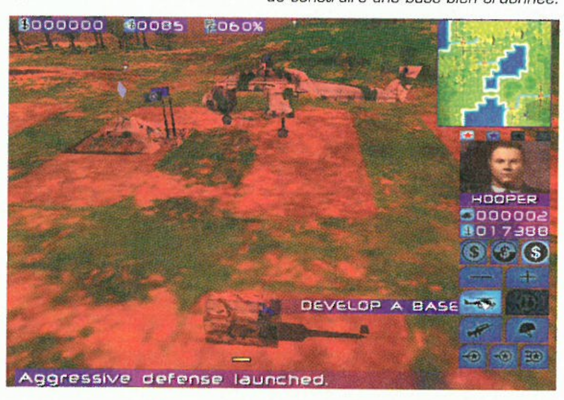
Les vastes environnements urbains autorisent des voyages express de building en building.

Conflict Zone

À l'origine de Conflict Zone se trouve MASA (Mathématiques Appliquées SA), spécialiste en Intelligence Artificielle. En développant Conflict Zone, les créateurs ont réussi à engendrer un RTS pourvu d'une Intelligence Artificielle de haut niveau. Vu de l'extérieur, le titre se présente comme un Command & Conquer de plus. Il possède cependant plusieurs originalités à souligner. Tout d'abord, les habituelles ressources de type minerai, indispensables pour créer des unités, ont disparu. En effet, selon vos agissements avec les civils, votre cote de popularité augmente, et par conséquent le budget qui vous permet de construire. Ensuite, le nombre d'unités gérées est impressionnant ; on peut ainsi lancer des combats de 150 tanks sans que cela devienne un foutoir à l'écran. Bien évidemment, l'intérêt du jeu réside avant tout dans son moteur d'Intelligence Artificielle hyper-développée, Direct I.A., qui, selon nos confrères de *Joystick*, est ce qui se fait de mieux sur PC. Les ennemis sont vraiment malins, et capables d'apprendre de la personne jouant dans le camp adverse. Ainsi, en utilisant toujours la même tactique, l'ordinateur réagira en conséquence et bloquera vos assauts. L'I.A. des alliés n'est pas en reste, puisque l'on peut nommer un commandant et lui donner un ordre, du genre protection de village ou construction de base, qu'il exécute à la perfection. Selon ses capacités, il pourra même mieux agir que le joueur de base. De plus, le patchfinding est un modèle du genre. En revanche, le jeu n'est pas spécialement beau, mais après tout, l'intérêt du genre repose dans la stratégie. Il faudra aussi évaluer la maniabilité au paddle. Bref, « attendre et voir », comme on dirait dans un bon français.

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 1er trimestre 2002

Les commandants peuvent être de véritables urbanistes capables de construire une base bien ordonnée.





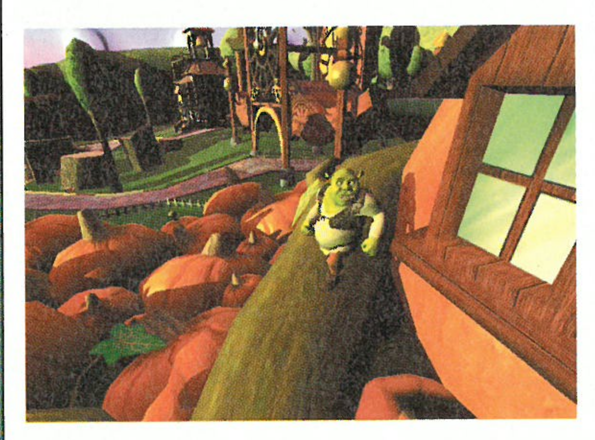
Pour soigner votre cote de popularité, vous devez absolument prendre soin des civils !

Shrek



Dans l'univers bucolique de Shrek, tout li mondeu y lé bô...

On n'a pas de nouvelles photos à vous proposer, mais on a tout de même pu essayer Shrek sur Xbox. La version présentée accusait quelques ralentissements (il s'agissait pourtant d'une version US), mais la prise en main a été instinctive. Il ne sera possible de jouer qu'avec l'ogre vert, sur 2 modes de jeu, 12 niveaux et 36 missions aussi variées que la capture d'œufs munis de jambes ou la destruction de sirènes. Des personnages issus de l'imagination des créateurs de Shrek seront là pour vous barrer le chemin et réparer chaque sirène que vous détruirez. L'histoire s'inspire largement du film, sans pour autant suivre le scénario à la lettre. L'humour scatologique est toujours aussi présent. Ainsi, plus Shrek ingurgitera d'oignons et de piments, plus ses rots et ses pets





seront puissants ; une combinaison vous permettra également d'enflammer vos flatulences. On a pu admirer les effets de lumière et les détails apportés aux décors ; on peut par exemple zoomer sur un mur pour regarder les zébrures. Les environnements mélangent couleurs pastel et décors inspirés du film. Un autre titre mettant en scène l'ogre vert et ses acolytes est déjà prévu sur GBA : il s'agira d'une course... de karting ! Ben voyons...

Éditeur : TDK Mediactive • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 14 mars 2002

Legends of Wrestling

Euh, là, ch'suis pas sûr que mon bonhomme deviendra une légende !



Face à de pareils monstres, je ferais comme l'arbitre. Je me couche par terre et je pleure !





Après THQ (WWF Smackdown : Just bring it !), c'est au tour d'Acclaim de nous faire le coup des combats truqués avec des keums gonflés aux corticoïdes plus vilains les uns que les autres. Legends of Wrestling, qui met en vedette Hulk Hogan, s'adresse uniquement aux amateurs de catch. Et Dieu sait s'ils ne sont pas nombreux de par chez nous. En effet, tout comme les jeux de 4x4, les jeux de catch sont des titres conçus spécialement pour les Américains, les vrais. Mais si vous faites partie de ces extraterrestres qui en apprécient le principe, sachez que LoW, dont les modes sont trop peu nombreux, propose à 2, 3 ou 4 joueurs en même temps de se foutre sur la gueule des coups de boule, des coups de chaise et autres instruments en tout genre cachés sous le ring. Même si la modélisation des catcheurs reste correcte, les animations sont beaucoup trop rapides et les combos assez difficiles à sortir. Un titre qui ne devrait pas casser la baraque !

Éditeur : Acclaim • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002

en bref



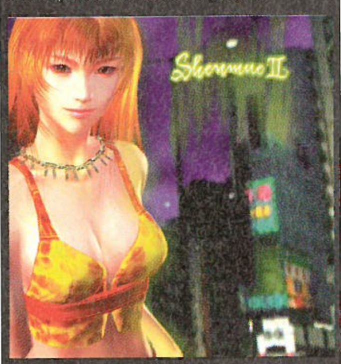
SHAQ O'NEAL, LA RECONVERSION

Non, ce n'est pas une blague, la star de l'équipe de basket des Los Angeles Lakers veut se reconvertir en... représentant des forces de l'ordre ! « Mon but ultime est de devenir shérif », a déclaré Shaquille O'Neal au journal du *L.A. Daily News*. En ce moment, notre héros est en train de passer des tests au Département de Shérif de Louisiane.



SHENMUE SUR GAMECUBE ?

Selon les propos recueillis par nos confrères américains du Net, Charles Bellfield (vice-président de Sega) aurait sous-entendu une possibilité de conversion de son titre phare, Shenmue, sur GameCube, avec à la clé des éléments inédits. Bien que cette info soit pour l'instant une rumeur, sachez que l'homme avait tout de même annoncé la fin de Sega en tant que constructeur, et que personne ne l'avait pris au sérieux à l'époque.



Télex

TDK annonce pour la Game Boy Advance les développements de Robotech, Dinotopia, Ultimate Book of Spell, Aquaman et Shrek.

SANGOKUSHI SENKI

Alors voilà... c'est l'histoire du prochain Tactical Simulation RPG de Koei sur PlayStation 2. Il se nomme donc Sangokushi Senki et sortira en février 2002. Il reprendra, dans l'esprit, les séquences de jeu instaurées dans Tactic Ogre ou Final Fantasy Tactics, le tout enrobé dans des graphismes 3D d'une surpuissance intellectuelle « époustouflifiante », et une bande-son en 5.1 qui déchirera vos tympans.





Déchaine la puissance !

1 - DES MILLIERS DE CODES

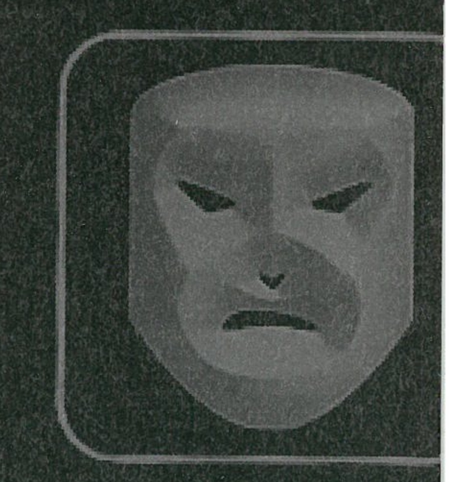
L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes infinies, personnages cachés, circuits supplémentaires,... Codes GTA 3TM et Gran Turismo 3TM INCLUS !

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucune modification de votre console.

3 - SAUVEGARDE, et COMPRESSE

Permet de compresser les données et de gérer le stockage des fichiers de sauvegarde.



bigben interactive

Les jeux de guerre virtuelle font un malheur sur PC, et ce depuis un bout de temps : Rogue Spear, Hidden & Dangerous, Operation Flashpoint... Les quelques adaptations auxquelles nous avons eu droit sur consoles n'ont jusqu'à présent jamais vraiment enthousiasmé les foules. Conflict : Desert Storm saura-t-il faire mieux ? Peut-être...



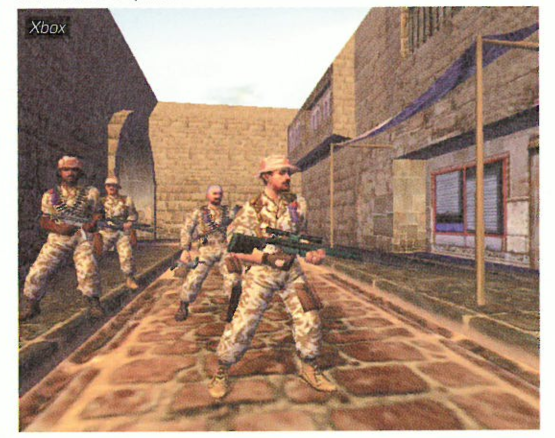
Au détour du canyon, le brouillard trahit un effet de clipping mal venu.

Conflict Desert Storm




Éditeur : SCI Entertainment
Machines : PlayStation 2 / Xbox
Sortie en Europe : Mai 2002

La modélisation des armes et des personnages se révèle d'assez bonne qualité.





Le développeur de Conflict : Desert Storm s'appelle Pivotal Games. J'avoue ne pas le connaître. Un coup d'œil sur leur fiche signalétique m'apprend toutefois que ce studio est composé d'anciens membres de Pumpkin Studios, qui nous avaient tout de même gratifiés du très bon Warzone 2100 (sur PSone et PC). Desert Storm est donc un produit que l'on aurait tort de traiter d'emblée à la légère. Les éléments que nous avons eus jusqu'à présent ne nous permettaient pas de penser que ce titre pouvait être particulièrement brillant. Le temps passant, et les défauts se corrigeant, il semblerait néanmoins que ce jeu de guerre possède quelques qualités évidentes. Le jeu est prévu sur PS2, Xbox et PC, et les versions devraient se ressembler sensiblement. Nous vous présentons ici les photos des versions consoles du jeu, évidemment, et les infos qui suivent sont a priori valables pour les deux versions...



Les armes stratégiques de ce genre sont bien gardées.

La Guerre du Golfe revisitée

Conflict : Desert Storm a pour cadre la Guerre du Golfe. Pas étonnant, lorsqu'on se souvient du nom de code employé par les alliés pour cette opération (Desert Storm = Tempête du désert). Vous replongez donc ici au début des années 90, au moment où les troupes irakiennes (les méchants) envahissent le Koweit (les gentils, avec plein de nappes de pétrole dans leur sol).

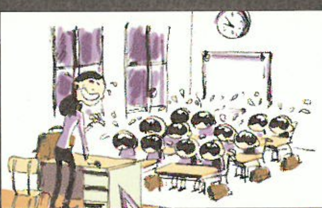
Nous mettrons de côté les motifs économiques qui ont poussé les pays occidentaux, et en particulier les États-Unis, à se lancer dans la guerre, ainsi que les histoires des enfants de soldats difformes à cause de ce que l'on a appelé « le syndrome de la Guerre du Golfe » (mais ce sont des réalités, il faut ouvrir les yeux, on vit dans un monde pourri !), pour nous concentrer sur le seul aspect ludique de la chose. Desert Storm vous invite à incarner une équipe des Forces Spéciales. Le genre de gars super entraînés dont les journaux télévisés nous rabattent les oreilles depuis des semaines, et qui sont censés faire un

en bref



UNE AUTRE VICTIME DU PÈRE NOËL

En Australie, une institutrice a été limogée parce qu'elle avait révélé à ses élèves âgés de six ans que le Père Noël n'existait super pas. C'est en voyant arriver en pleurs leurs bambins à la maison que les parents se sont ensuite réunis pour porter plainte contre la directrice de l'établissement.



Télex

La PS2 devrait accueillir dans le courant de l'année Robotech, Shrek, Aquaman et Pryzm Chapter One. C'est bien entendu TDK qui se chargera de développer les titres.

LE DÉBUT DES HOSTILITÉS

Au chapitre ventes de jeux dans la guerre des consoles aux États-Unis, c'est la Xbox qui s'en sort le mieux, sur le même laps de temps (2 semaines environ). En effet, il s'est vendu en moyenne 2,4 jeux par console, alors que la GameCube et la PlayStation 2 en sont à « seulement » 1,9. Les trois consoles sont au coude à coude. Tant mieux, comme ça les éditeurs mettront le paquet sur la qualité des softs ! Enfin...



Télex

La mouture PS2 de Giants sera repoussée à février 2002 pour des raisons de peaufinage. En effet, le titre devait sortir initialement en fin d'année 2001.

MAJESCO AIME LES VAMPS

Les vampires sont à la mode. Majesco entre dans la danse et prépare un titre multi-plateforme dans lequel on dirige BloodRayne, une « vampiresse » sexy qui travaille pour le gouvernement. Au programme, on va retrouver une ribambelle de monstres maléfiques mais aussi... des nazis ! Le jeu est prévu pour la fin 2002. En attendant, vous pouvez continuer de mater Buffy.



en bref

JAK & DAXTER À LA TÉLÉ

On peut trouver sur le Net les publicités qui accompagnent la sortie de Jak and Daxter aux États-Unis. Sony a clairement choisi la carte de l'humour. Ça se passe là : http://au.playstation.com/downloads/dloads/jakandaxter1.zip et là : http://au.playstation.com/downloads/dloads/jakandaxter2.zip



Télex

Namco a enfin annoncé la date de sortie de Tekken 4 sur PS2. Il devrait débouler au mois de mars aux États-Unis et arriver juste un peu plus tard chez nous. Mortel !

SHENMUE II PAL AUX USA !

Pour une fois, les Américains nous jalousent. Dégoûtés de ne pas pouvoir profiter de Shenmue II sur Dreamcast, un bon nombre de magasins spécialisés, dont Electronic Boutique, ont fait importer la version européenne, qu'ils vendent à 60 dollars avec un CD de boot supplémentaire pour lancer le jeu !

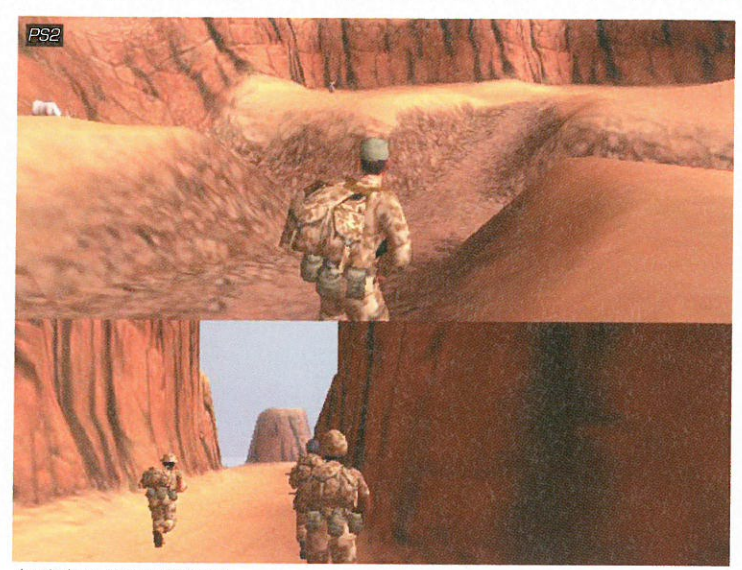
Télex

Le fabuleux GTA III est en ce moment en développement sur GBA chez les gars de Destination Software Inc. Le projet est pour l'instant top secret question images. Évidemment, on suivra l'affaire avec délectation.

STREET FIGHTER SUR LES PORTABLES

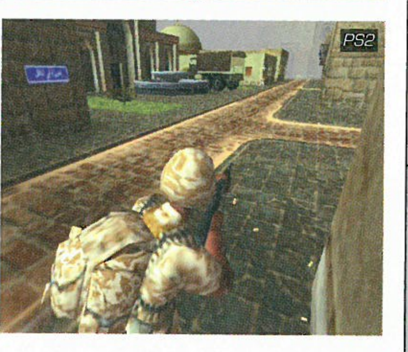
Alors qu'au Japon, les jeux sur téléphones portables font un malheur, en Europe, il faut encore se contenter des passe-temps à la c... du genre Snake et Black Jack. Heureusement, THQ vient d'acquérir les droits d'adaptation de Street Fighter pour le WAP et le SMS. Le premier titre sortira en début d'année et permettra donc d'affronter d'autres joueurs à distance.





Jeu à deux, en écran splitté.





Le jeu se jouera apparemment exclusivement à la 3e personne.

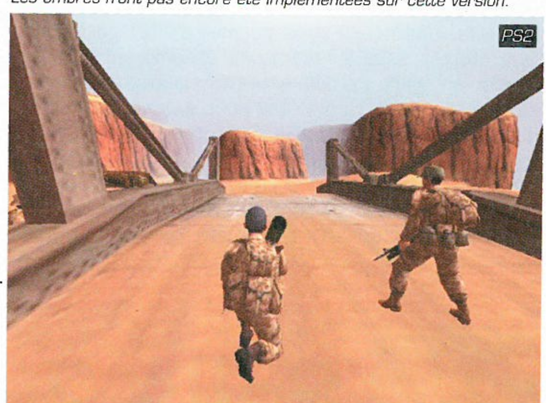
malheur en Afghanistan. Mais je « digresse » à nouveau... Votre équipe est constituée de quatre personnages. Chacun d'eux est capable d'accomplir de nombreuses tâches, mais est spécialisé dans un domaine. Vous avez ainsi un spécialiste des armes à feu, un expert en armes lourdes (type bazooka), un spécialiste de l'électronique et de l'infiltration, et enfin un sniper capable de dégommer une mouche ivre zigzaguant de nuit devant un mur noir. Lorsqu'ils réussissent leurs missions, vos hommes acquièrent de l'expérience et deviennent encore meilleurs. Une bonne chose à savoir. Tâchez donc de les garder tous en vie, car si un de vos soldats meurt, il sera remplacé par un rookie...

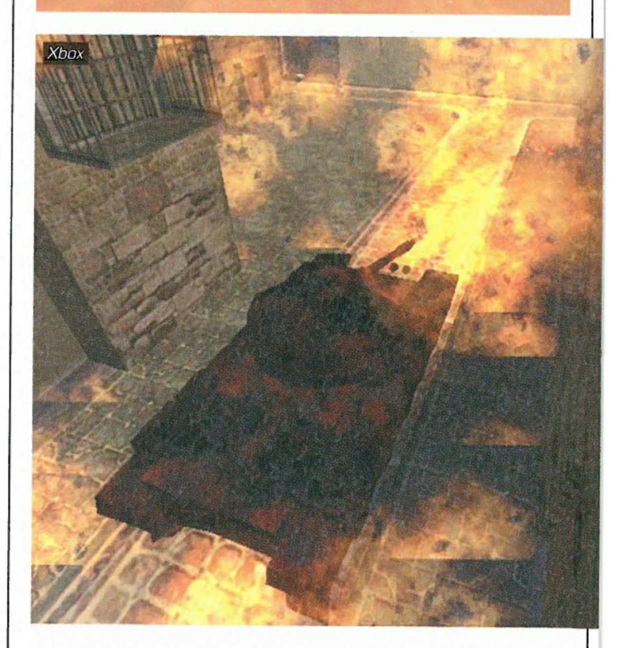
Un maître mot : diversité

Desert Storm propose des situations variées, et pour un même problème, il existera parfois plusieurs solutions. Ainsi, en cours de jeu, vous pourrez utiliser les véhicules ou les armes de vos ennemis (évitez donc de tout saboter), et les choix tactiques à opérer sur le terrain seront importants (exemple : vous infiltrez une base avec un de vos hommes, puis vous faites diversion avec les trois autres). Les missions se dérouleront de jour comme de nuit, et le relief du terrain revêtira une importance capitale. Cachez-vous derrière l'angle d'un bâtiment, rampez derrière un mur, montez sur le balcon d'une maison pour adopter une position de snipe idéale... Il faudra la jouer fine pour vous sortir de toutes les situations. Vous rencontrerez beaucoup d'ennemis, évidemment (lors des missions d'infiltration, vous pourrez les attaquer par surprise, surgissant dans leur dos, pour les mettre hors d'état de nuire), mais devrez également délivrer des alliés parfois, qui pourront vous aider à leur tour. Bref, avec ses nombreuses armes, les véhicules à piloter, son système



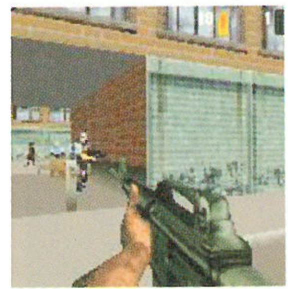
Les ombres n'ont pas encore été implémentées sur cette version.

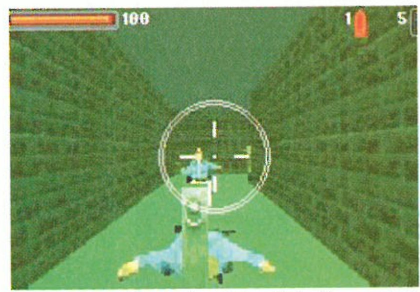


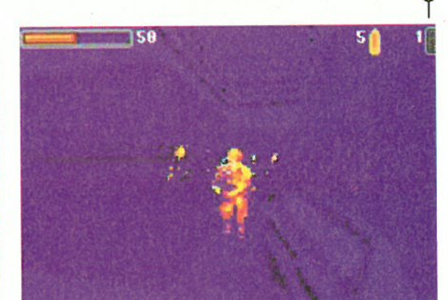


de personnages spécialisés et la diversité des situations qu'il propose, Desert Storm pourrait bien devenir un jeu sur lequel il faudra effectivement compter. Pour le moment, la jouabilité nous paraît perfectible, les animations mériteraient d'être soignées davantage, et le jeu souffre d'un effet de brouillard « clipping » assez étonnant (on ne voit pas très loin). Desert Storm ne nous laisse pourtant pas indifférents. Nous saurons ce qu'il vaut vraiment dans quelques mois...

Ecks Vs Sever


Le M16 reste l'arme la plus efficace !


La vue de snipe est très bien rendue !


Il existe une vue thermique pour déceler vos adversaires dans l'obscurité.

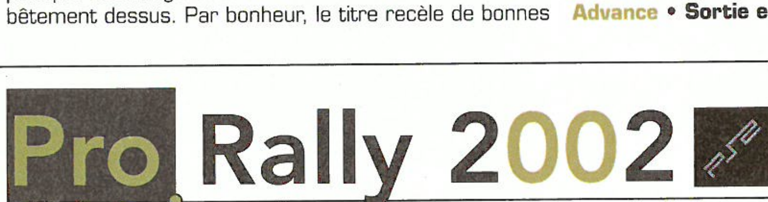
Pour la petite anecdote à 0,30 euros (faites la conversion !), sachez qu'Ecks Vs Sever est un film qui devrait sortir dans le courant de cette année, avec Antonio Banderas et Lucy Liu. Dans le jeu, il est possible d'incarner l'un des deux espions et de se lancer dans une aventure fort redondante à base de « trucidage » dans les couloirs. Comparé à Doom, le titre de Crawfish bénéficie d'une jouabilité plus rapide grâce à des déplacements plus vifs. L'interface vous permet d'effectuer des pas latéraux pour éviter les tirs de vos ennemis ou de switcher rapidement entre vos différentes armes (pistolet, mitrailleuse...). Même si la version que nous avons reçue était loin d'être terminée, on pouvait cependant déjà y trouver quelques petits défauts, comme des textures trop pixélisées ou des adversaires pas assez variés. De plus, il n'existe aucune implémentation d'Intelligence Artificielle, puisque vos belligérants se contenteront de vous foncer bêtement dessus. Par bonheur, le titre recèle de bonnes idées, comme la possibilité de zoomer avec le fusil de snipe ou d'utiliser la vue thermique. C'est la raison pour laquelle nous croisons toutefois les doigts pour que le résultat final soit à la hauteur de nos espérances.



Vous retrouverez l'increvable mode Deathmatch en multijoueur !

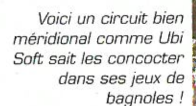
Éditeur : Crawfish Interactive • Machine : Game Boy Advance • Sortie en Europe : Février 2002

Pro Rally 2002






Le public n'est, hélas, qu'un mapping de textures !


Voici un circuit bien méridional comme Ubi Soft sait les concocter dans ses jeux de bagnoles !



La piste du désert promet de la conduite tout en dérapages !

Pas la peine d'être un devin pour savoir que Pro Rally 2002 est la nouvelle saison qui suit Pro Rally 2001, sorti sur PC en... hum... 2001 ! Quoi qu'il en soit, le soft devrait, à l'image du premier opus, disposer d'une quinzaine de voitures officielles et d'une douzaine de circuits dispatchés sur 12 pays. On devrait aussi retrouver les multiples options inhérentes au genre, comme la gestion de la météo en temps réel et des modes de jeu divers comme le Championship ou le Multijoueur en écran splitté. Pour l'instant, le titre n'en est qu'à ses premiers émois, d'où le nombre d'artworks que l'éditeur français nous a distillés par rapport aux véritables clichés issus du jeu. En tout cas, après analyse des photos, Pro Rally 2002 semble promis à un bel avenir avec son moteur 3D fort détaillé et l'aspect chaleureux de ses textures. Malheureusement, aucune date ne nous a été communiquée quant à sa date de sortie. Bien entendu, nous ne manquerons pas de vous tenir au courant dès que nous en saurons plus sur l'affaire, et surtout si ce soft parvient à surclasser le controversé WRC de Sony.

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Courant 2002

en bref



JEU DE NAINS, JEU DE VILAINS !

En Floride, un animateur radio connu sous le pseudo de Dave le Nain a engagé une procédure judiciaire pour modifier la loi sur l'interdiction des lancers de nains. David Flood, qui mesure lui-même 96,5 cm, prône au contraire cette pratique, à condition que les « petites gens » soient consentantes. Comme quoi, la société avance...



Télex

Selon CTW, les jeux GBA devraient baisser de prix... en Angleterre, pour passer à l'équivalent de 300 F (45,75 €). C'est quand même 50 francs de gagnés, mine de rien. La mesure pourrait bien s'étendre chez nous. Tant mieux !

LES J.O. DU JEU VIDÉO



Du 5 au 9 décembre dernier à Séoul, se sont déroulés les premiers World Cyber Games ! Au programme, six compétitions regroupant 430 joueurs en provenance de 37 pays. Counter-Strike, Quake III, Starcraft, Age of Empires 2, Unreal Tournament et FIFA 2001 (PC), hum... juste comme ça au passage, remarquons qu'il ne s'agit là que de titres PC, alors que le marché de la console regroupe bien plus de joueurs ! Étonnant ainsi de ne pas retrouver de compet' sur Gran Turismo 3, Pro Evolution Soccer, etc. Quoi qu'il en soit, au total, près de 300 000 dollars ont été distribués aux vainqueurs et aux finalistes ! C'est bon les gars, le métier du futur, ce ne sera plus footeux... ce sera joueur de jeux vidéo ! Pour plus de précisions, zou : www.worldcybergames.com/index.asp.

Télex

Ubi Soft réclame près de 7,5 millions de livres sterling dus par Take 2 à Red Storm. L'éditeur français a en effet acquis Red Storm l'année dernière, et les créances qui vont avec.

FINAL FANTASY X IN EXTREMIS

Dans la panade totale économiquement parlant, Square ne pouvait pas se permettre de rater les fêtes de Noël. Ainsi, une faible quantité de FFX est sortie le 18 décembre aux États-Unis, alors que le reste du stock arrivera courant janvier. Dans le même temps, au Japon, une version dite « internationale » verra le jour le 30 janvier prochain, avec en prime un DVD Privilège dont on ne sait absolument rien. Quant à notre bonne vieille version PAL... waaaaaaaaah, ce que j'ai sommeil tout à coup...



ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

S ONE 120.43 €
15.24 € de bon d'achat
RECOMMANDER DES MAINTENANT
N CADEAU VOUS SERA OFFERT.
bons d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir
achat de plus de 76.22 € (hors console))

VOLANT + PEDALIER MC 2	76.07 €
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.04 €
TOUR RANGE CD COULEUR	7.47 €
2 MANETTES SANS FILS	30.34 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.58 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.76 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.34 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.09 €
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	22.71 €
RALLONGE MANETTE	7.47 €
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.47 €
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.71 €
PRISE PERITEL RGB	7.47 €
VIRTUAL GUN	30.34 €
CABLE DE LIAISON	15.09 €
SKATESTATION	76.07 €
MEUBLE BOIS + TIROIR	25.76 €
VOLANT DOUBLE FORCE	30.34 €
VOLANT MC 2	60.83 €

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE 5 INCHES 150.92 €

JEUX NEUFS EUROPEENS

DIBOU	30.34 €
DIBOU + PAD + MEMORY	30.34 €
LONE IN THE DARK IV	45.58 €
TLANTIDE	30.34 €
ASTLEVANIA CHRONICLE	30.34 €
ESTRUCTION DERBY RAW	30.34 €
IGIMON WORLD	45.58 €
INGO	30.34 €
INOSAURE	30.34 €
RAGON BALL FINAL BOUT	37.96 €
RIVER 2 + LE MANS	45.58 €
RIVER 2 + VRALLY	45.58 €
IFA 2002	45.58 €
IGHTING FORCE 2	30.34 €
ORMULA 2001	45.58 €
UY ROUX MANAGER 2001	33.39 €
UNFIGHTER	30.34 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.58 €
ISS PRO EVOLUTION 2	45.58 €
KIRIKOU	30.34 €
JHON MADDEN 2001	45.58 €
LOONEY TUNES : une faim de loup	45.58 €
LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST	37.96 €
MATT HOFFMAN PRO BMX	45.58 €
NBA LIVE 2001	37.96 €
NBA LIVE 2002	45.58 €
NHL 2001	37.96 €
PLAY VOL1 (ff7+bleus+kuzco)	45.58 €
PLAY VOL2 (F1 2000+spyro2+cool4)	45.58 €
PLAY VOL3 (GT1+bleus2+C12)	45.58 €
PLAY VOL4 (Spyro2+chine+asterix)	30.34 €
POINT BLANK 3	45.58 €
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	45.58 €
RAZMOKETS 100% ANGELICA	33.39 €
ROCKET POWER	30.34 €
ROGER LEMERRE 2002	30.34 €
STREET FIGHTER COLLECTION 2	33.39 €
SUPER CROSS 2001	45.58 €
SUPER NANA	33.39 €
SPIDERMAN 2	45.58 €
SYPHON FILTER 3	45.58 €
TECHNOMAGE	45.58 €
THE SIMPSONS	34.91 €
TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	37.96 €
TINY TANK	37.96 €
TOM ET JERRY SAUVE QUI PEUT	45.58 €
TONY PRO SKATER 3	45.58 €
TRACK'N FIELD 2	45.58 €
WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	37.96 €
X MEN 2	30.34 €
XTREME ROLLER	30.34 €

ndez plus facilement sur : ://www.games.fr

PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT	12.04 €
CARD SHARK	12.04 €
CHECK MATE	12.04 €
CHEESMASTER 2	12.04 €
CHRIS KAMARA STREET	12.04 €
GUBBLE	12.04 €
IRON BLOOD	12.04 €
JET RACER	12.04 €
KART CHALLENGE	12.04 €
KING OF BOWLING 2	12.04 €
LAS VEGAS CASINO	12.04 €
MONACO Gp2	12.04 €
PINBALL POWER	12.04 €
REVOLUTION X	12.04 €
SKI AIR MIX	12.04 €
STARS WEEP	12.04 €
SUPER BIKE SPORTS	12.04 €

PROMO PSX

ALEXANDRA LEDERMAN 2	25.76 €
CENTIPEDE	22.71 €
CRASH BANDICOOT 3	25.76 €
CRASH BASH Plat.	25.76 €
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	25.76 €
CREATURES	15.09 €
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	25.76 €
COMPIL 20 JEUX	30.34 €
DE SANG FROID	30.34 €
DINO CRISIS 2	25.76 €
DRIVER plat.	25.76 €
DRIVER 2	25.76 €
FIFA 2000 PLATINIUM	25.76 €
FIFA 2001 platinium	25.76 €
FINAL FANTASY IX plat.	30.34 €
FORMULA ONE 99	22.71 €
FORMULA ONE 2000	25.76 €
FORSAKEN	15.09 €
GRAN TURISMO	22.71 €
GRAN TURISMO 2	25.76 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.09 €
ISS PRO EVOLUTION 1	25.76 €
JAMES BOND le monde ne suffit pas	25.76 €
JONAH LOMU RUGBY	25.76 €
LIVRE DE LA JUNGLE Plat.	22.71 €
MAGIC CARPET	15.09 €
MEDAL OF HONOR 2	25.76 €
MEDIEVIL	19.67 €
METAL GEAR + MISSIONS	19.67 €
MOTOCROSS MANIA	15.09 €
MOTO RACER 2 CLASSICS	15.09 €
MOTO RACER WORLD TOUR	37.96 €
NEED FOR SPEED 4	25.76 €
NEED 5	25.76 €
PARASITE EVE	25.76 €
RAYMAN 2 Plat.	25.76 €
RAZMOKETS A PARIS	25.76 €
SPEED FREAKS	15.09 €
SPIDERMAN platinium	25.76 €
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	15.09 €
TARZAN	25.76 €
THEME PARK CLASSICS	15.09 €
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	25.76 €
TOMB RAIDER 1 + 2	25.76 €
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	30.34 €
TOMB RAIDER 4	15.09 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.76 €
URBAN CHAOS	15.09 €
VAGRANT STORY Plat.	25.76 €
V-RALLY 2	15.09 €

GAME BOY ADVANCE

NSOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE
120.43 €

CESSOIRES

PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.04 €
RGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.67 €
UE + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.47 €
PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	15.09 €
E LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	8.99 €
E LINK 4 PLAYERS	12.04 €
PE AVEC LUMIÈRE	7.47 €
HETTE DE TRANSPORT	5.95 €
DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.95 €
GBA 7 ÉLÉMENTS	30.34 €
LIGHT	7.47 €
ITAP + 3 LINKS	13.47 €
JE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.42 €
O FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
ER LINK	10.52 €
IFICATEUR STÉRÉO	7.47 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 100	8.99 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 200	8.99 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 300	12.04 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 600	15.09 €
HETTE DE TRANSPORT GBA 2000	22.71 €
AKKU	15.09 €
POUCH (SACOCHE DE TRANSPORT)	8.99 €
YSTICK LIGHT NEW	8.99 €
E DE TRANSPORT	15.09 €

JEUX

ATLANTIDE DISNEY	53.20 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
CASTLEVANIA	53.20 €
CASPER	53.20 €
DESAILLY FOOTBALL	53.20 €
DONALD ADVANCE	53.20 €
DOOM	53.20 €
DUKE NUKEM	53.20 €
EARTHWORM JIM	53.20 €
FINAL FIGHT ONE	53.20 €
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	45.58 €
GRADIUS ADVANCE	53.20 €
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP	53.20 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	50.16 €
IRIDION 3D	53.20 €
ISS ADVANCE	53.20 €
LADY SIA	53.20 €
LUCKY LUKE WANTED	53.20 €
MARIO KART	45.58 €
MEGAMAN BATTLE NET WORK	53.20 €
MEN IN BLACK 2	53.20 €
PITFALL	53.20 €
PLANET DES SINGES	53.20 €
PREHISTORIC MAN	53.20 €
RAYMAN ADVANCE	53.20 €
RAZMOKETS	53.20 €
SUPER BEST A MOVE	53.20 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.58 €
SUPER STREET FIGHTER	53.20 €
SPIDERMAN	53.20 €
SPYRO THE DRAGON	53.20 €
TETRIS WORLDS	53.20 €
TONY HAWK PRO SKATER 2	53.20 €
WARIO LAND 4	45.58 €
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	53.20 €
X-MEN	53.20 €

DREAMCAST

CONSOLE + QUAKE 3+READY 2R2+VIRTUA TENNIS	152.30 €
CONSOLE+MSR+CRAZY TAXI+SEGA GT	152.30 €
ACTION REPLAY PRO CDX	52.30 €
ARCADE JOYSTICK	30.34 €
CLAVIER	15.09 €
FORCE PACK MC	15.09 €
MEMORY CARD MAD CATZ	15.09 €
JOYSTICK ARCADE	15.09 €
GUN (MC)	37.96 €
MANETTE	30.34 €

MANETTE (MC)
RALLONGE MANETTE
VMS
SOURIS
VIBREUR
VOLANT MC 2

90 MINUTES	45.58 €
CONFIDENTIAL MISSION + GUN	60.83 €
CRAZY TAXI 2	45.58 €
FLOIGAN BROS	45.58 €
HEAD HUNTER	45.58 €
MONACO GP2	22.71 €
OUTTRIGGER	45.58 €
ROGUE SPEAR RAINBOW 6	45.58 €
REZ	45.58 €
SHENMUE 2	45.58 €
SKIES OF ARCADIA	45.58 €
SOLDIER OF FORTUNE	30.34 €
SONIC ADVENTURE 2	45.58 €
SONIC SHUFLE	45.58 €
SPACE RACER	45.58 €
SPIDERMAN	45.58 €
STREET FIGHTER ALPHA 3	45.58 €
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	45.58 €
TAXI 2	45.58 €
TOKYO HIGHWAY CHAL 2	45.58 €
TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	30.34 €
UNREAL TOURNAMENT	45.58 €
VIRTUA TENNIS 2	45.58 €

PROMOTION

FERRARI 355 CHALLENGE	15
HOUSE OF DEAD	15
JET SET RADIO	30
MSR	30
NOMAD SOUL	15
QUAKE 3 ARENA	30
RAYMAN 2	30
READY 2 RUMBLE 2	15
SONIC ADVENTURE	15
TOY RACER	10
VIRTUA ATHLETE	15
VIRTUA TENNIS	30

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 15.24 € DE BON D'ACHAT* 304.75 €
*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)

SION MANAGER	60.83 €
EMPIRE 2	60.83 €
DE	60.83 €
IN THE DARK + DVD SEVEN	60.83 €
IS 3	60.83 €
'S GATE	60.83 €
TRIKE	60.83 €
VENGEANCE	56.25 €
ROAR 3	60.83 €
JT	56.25 €
M VS SNK 2	60.83 €
NDO 2	60.83 €
CT ZONE	60.83 €
BANDICOOT	60.83 €
TAXI	30.34 €
LOUD	60.83 €
R ALIVE 2 : HARDCORE	45.58 €
DEVIL MAY CRY	60.83 €
DUNE	60.83 €
EA SPORTS RUGBY	60.83 €
EVIL TWIN	60.83 €
EXTREME G3	60.83 €
F1 2001	60.83 €
FIFA 2001	60.83 €
FIFA 2002	60.83 €
FORMULA ONE 2001	60.83 €
GTA 3	60.83 €
GIANTS	60.83 €
GRAN TOURISMO 3	60.83 €
HALF LIFE	60.83 €
HERDY GERDY	60.83 €
JAK AND DAXTER	60.83 €
JAMES BOND 007 espion pour cible	60.83 €
JMC CRASH SUPERCROSS 2002	60.83 €
JOHN MADDEN NFL 2002	60.83 €
KLONOA 2	60.83 €
LES 24 HEURES DU MANS	60.83 €
LE RETOUR DE LA MOMIE	60.83 €
LES BLEUS 2002	60.83 €
LOTUS CHALLENGE	60.83 €
MAX PAYNE	60.83 €
MX 2002	60.83 €
MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	60.83 €
NBA 2001	60.83 €
NBA LIVE 2002	60.83 €
NBA STREET	60.83 €
NHL 2001	60.83 €
NHL 2002	60.83 €
ONIMUSHA	60.83 €
OPERATION WINBACK	60.83 €
PARIS DAKAR	60.83 €
PRO EVOLUTION SOCCER	60.83 €
RAYMAN M	60.83 €
RAYMAN REVOLUTION	30.34 €
RED FACTION	60.83 €
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	60.83 €
RING OF RED	60.83 €
ROBOT WARLORDS	19.67 €
RUNE	60.83 €
RUMBLE RACING	60.83 €
SHADOWMAN 2	60.83 €
SILENT HILL 2	60.83 €
SILENT SCOPE 2 NEW	60.83 €
SIMPSONS ROAD RAGE	60.83 €
SMUGGLERS RUN 2	45.58 €
SOUL REAVER 2	60.83 €
SOLDIER OF FORTUNE	60.83 €
SPLASHDOWN	60.83 €
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	60.83 €
SSX TRICKY	60.83 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60.83 €
STAR WARS STAR FIGHTER	60.83 €
SUMMONER	60.83 €
TARZAN FREERIDE	60.83 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT	45.58 €
TIME CRISIS 2	60.83 €
TONY HAWK PRO SKATER 3	60.83 €
TOP GUN	60.83 €
THUNDERHAWK	60.83 €
TWISTED METAL	60.83 €
WIPE OUT FUSION	60.83 €
WRC:World rally championship	60.83 €
WWF Smackdown 3	60.83 €
ZORRO	60.83 €

ACTION REPLAY	60
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45.
MEUBLE DE RANGEMENT	30
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37
MANETTE DUAL SHOCK 2	30
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	15.
(MANETTE PSX COMPATIBLE P	
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15
PRISE PERITEL RGB 1/2	10
VOLANT MC 2	76
TELECOMMANDE DVD	15
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	30.
(magnétoscope; télévisio	
X PORT	37
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30
CABLE LINK	30
OPTICAL CABLE	30
GCON2 PISTOLET	41
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEUR TELECOMMANDE	53.2
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.
DVD REGION X (MULTI ZONES DV TELECOMMANDE	45

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88

LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S

REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S

NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S

AUTRES
LENS 03 21 7
AMIENS 03 22 9
REIMS 03 26 8
MONTPELLIER 04 67 6
VAL THOIRY 04 50 2

N DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :................................ Prénom :................................
N° Client(si déjà client):................ Age : .... Ans Téléphone :................................
Adresse :..
....
Code Postal:............ Ville:.............................. Signature:

port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 €
(paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ /__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
ire:

PASSE TES COMMANDES LE 3615 ESPAC ET 3615 GAMESJ
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COL
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Éditeur : THQ
Machine : Game Boy Advance
Sortie en Europe : Mars 2002



Dark Arena, Boxing Fever, F-14 Tomcat, Moto GP

L'éditeur américain continue d'accroître son panel de titres sur les différents supports actuellement disponibles, et signe des accords de distribution et des partenariats à tour de bras, notamment avec Fila ou la chaîne de dessins animés américains Nickelodeon. Un contrat d'exclusivité mondiale sur 5 ans a même été signé sur l'adaptation d'un jeu vidéo avec la sculpturale Britney Spears, pour découvrir le monde merveilleux de la star US. Mes tympans demandent déjà grâce... En attendant, l'année 2002 ne rimera pas avec oisiveté pour THQ.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le catalogue proposé par THQ est éclectique. De la simu de moto au pilotage d'un avion, en passant par la boxe et le FPS, THQ voit grand sur cette petite console !

In your face

Boxing Fever est une simulation de boxe à la 1re personne. Huit boxeurs, dont 2 donzelles, sont disponibles pour se mettre sur la tronche. Les coups ne sont pas hyper variés : on frappe à tour de rôle le visage, le torse et l'estomac, mais le principe se révèle plutôt fun. On peut sélectionner l'entraînement, les modes Deux Joueurs, Survival, Championnat ou Combat Simple. On configure ensuite sa partie avec le niveau professionnel ou simple concurrent, le nombre de rounds et leur durée. Les coups pleuvent et les gants virevoltent. Moto GP, déjà apprécié sur PS2, va tenter de vous convertir à cette discipline si virile qu'est la moto. On débute en 125cc, comme d'hab, avant de chauffer le bitume sous la pluie, le brouillard, la nuit ou le soleil. Les modes de jeu sont classiques : Arcade, Contre la Montre, Championnat ou Course Rapide. Les graphismes ne manquent pas de couleurs et incluent 12 engins issus de constructeurs comme Honda, Suzuki et Yamaha. Il ne manque que l'odeur âcre de l'essence !

Moto GP



L'I.A. des concurrents a été optimisée pour leur donner des réactions physiques durant la course.

F-14 Tomcat



Vous êtes l'élite de l'élite, et en tant que tel, la nation a besoin de vos compétences.

Boxing Fever



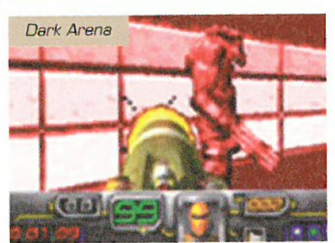
Boxing Fever vous met dans la peau d'un boxeur grâce à une vue à la 1re personne. Percutant !

F-14 Tomcat



La vue du cockpit est la plus importante du jeu. Le tableau de bord est aussi complet qu'un vrai.

Dark Arena



Non, il ne s'agit pas de Doom, même si ce ton rosé semble le suggérer.

Sur terre et dans les airs

F-14 Tomcat peut s'envisager comme une simulation édulcorée de vol. Vous patrouillez au-dessus du Pacifique Sud à bord de votre avion de chasse afin de remplir les objectifs fixés. À savoir détruire des aérodromes, des contre-torpilleurs, des sous-marins et d'autres avions afin d'assurer la sûreté de votre patrie, les « Zétats-Zunis ». Vous passez donc la majeure partie de votre temps dans votre coucou à surveiller les cieux en quête d'un peu d'action (on peut aussi y jouer à deux via le Link). Dark Arena, lui, est un FPS futuriste avec des mutants à dessouder à l'aide de 9 armes de destruction massive, tels un canon d'énergie ou un fusil de sniper. Il sera possible de jouer à 4 en Link, sur 5 cartes, avec des énigmes à résoudre. Le mode solo comportera 20 missions. Pour une fois, on attendra le mois de mars non pas pour ses giboulées mais pour sa fournée de titres GBA !

en bref



LES ENTARTREURS SUÉDOIS, SUITE ET FIN

À Varberg, le tribunal a enfin rendu son verdict pour l'entartrage pâtissier du roi de Suède qui a eu lieu il y a quelques mois. Les quatre jeunes gens, âgés de 16 à 17 ans, doivent payer une amende s'élevant à 420 euros pour expier leur crime de lèse-majesté ! Aaah, toujours les mêmes qui s'enrichissent !



Télex

Dropship 2 serait déjà en développement sur PS2, Outre-Manche, alors que Dropship 1er du nom sort ce mois-ci dans notre verte contrée.

UNE GC MAL APPROVISIONNÉE ?

Le planning de sorties de la GameCube (au Japon) est flippant. NBA Street arrivera le 1er février, suivi par Dobutsu Bancho le 22 février, et enfin Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II, le 28 du même mois. On ne peut pas dire que cela soit fameux. Il faut se réveiller, les gars !



Télex

Bon alors voilà, Virtua Striker 3 ver.2002 sur GameCube ne sortira pas le 24 janvier prochain au Japon comme prévu. Aaah, quel malheur. Ô rage, Ô désespoir. Mouais, bah pour ceux que ça intéresse, le 14 février semble avoir été la nouvelle date retenue.

BIOHAZARD-OKANS

Comment résister à l'irrépressible envie de vous présenter un nouveau cliché du biohazard GameCube ? Eh bien c'est fort simple, il suffit de se laisser aller, d'écrire deux, trois lignes d'intro, et de vous laisser admirer cette photo. Rassurez-vous, il s'agit d'un amuse-gueule en attendant l'avalanche de photos prévue... pour le mois prochain. Raaaaaaah, c'est trop beau !



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 70 2 712**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 673**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET:
Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries**. Pour les choisir, utilisez le téléphone **0899 70 2 712**, le minitel **3617 MONMOBILE** ou notre sitre web www.**mobiles**.fr.

①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile

0899 702 712

Aussi par internet... **www.mobiles.fr**   Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 780 Alone in the dark	56 606 Final Fantasy: intro	56 608 Metal gear sd: pousuite	56 674 Resident Evil
56 671 Crash Bandicoot	56 659 Final Fantasy: thème	56 782 Metal gear sd: thème	56 675 Silent Hill
56 877 Devil May Cry	56 607 Final Fantasy: victoire	56 673 Pac Man	56 809 Silent Hill 2
56 672 Dragon Ball	56 726 Gran Turismo 3	56 807 Parappa the Rapper 2	56 676 Sonic
56 727 Driver 2	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve	56 784 Syphon Filter 2
56 677 Final Fantasy: chocobos	56 875 Harry Potter	56 783 Red Faction	56 609 Tomb Raider

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	56 819 Cosmos 99	56 817 Les envahisseurs	56 716 San ku kaï
56 719 Albator	56 652 Dallas	56 615 Les simpsons	56 805 Sauvé par le gong
56 830 Alerte à Malibu	56 860 Derrick	56 736 Les soprano	56 731 Seinfeld
56 704 Ally Mc Beal	56 825 Deux flics à Miami	56 891 Les têtes brulées	56 813 Sex and the city
56 603 Amicalement votre	56 803 Dingue de toi	56 709 Loft Story	56 834 Sous le soleil
56 836 Amour, gloire, beauté	56 789 Dragon Ball Z	56 730 Mac Gyver	56 705 South Park
56 795 Animaux du monde	56 617 Friends	56 682 Magnum	56 876 Star Academy
56 737 Babylon 5	56 654 Goldorak	56 827 Ma sorcière bien aimée	56 708 Star Trek
56 822 Barbapapa	56 835 H	56 601 Maya l'abeille	56 651 Starsky & Hutch
56 820 Beny Hill	56 818 Hawaï police	56 732 Melrose Place	56 865 Sunset Beach
56 729 Beverly Hills	56 847 K2000	56 816 Mystères de l'ouest	56 707 Twin Peaks
56 616 Buffy ctre vampires	56 602 L'île aux enfants	56 635 Mission Impossible	56 734 Ulysse 31
56 610 Candy	56 733 L'inspecteur Gadget	56 706 NYPD Blues	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 611 La croisière s'amuse	56 714 Olive et Tom	56 683 Urgences
56 738 Chapeau melon...	56 629 La panthère rose	56 815 Petite maison...prairie	56 824 Watoo Watoo
56 650 Chapi Chapo	56 739 Le prisonnier	56 812 Popstars (générique)	56 614 X-Files
56 802 Code Quantum	56 735 Les cités d'or	56 804 Profiler	56 833 Zorro

FILMS

56 889 2001, Odyssée de l'espace	56 875 Harry Potter	56 747 La plage	56 679 Star Wars
56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 657 Le bon, la brute...	56 743 Taxi
56 794 Arizona dream	56 715 Indiana Jones	56 748 Le grand bleu	56 755 Terminator 2
56 751 Austin Powers	56 639 James Bond	56 753 Matrix	56 888 The full monty
56 887 Bagdad Café	56 792 Jeux interdits	56 694 Men in Black	56 890 Top Gun
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 641 Pulp fiction	56 742 Titanic
56 796 Ghost Dog	56 655 La boum	56 718 Rocky	56 695 Wild wild west
56 754 Grease	56 788 La haine	56 741 Scream	56 752 Yamakasi

RAP / RnB

56 638 Back in bizz	56 685 Gangsta's Paradise	56 788 La haine	56 686 Rock Superstar
56 612 Belsunce breakdown	56 690 Ghetto supa star	56 694 Men in Black	56 634 Stan
56 627 Bow wow	56 796 Ghost Dog	56 646 Miss california	56 637 Survivor
56 622 Cendrillon du ghetto	56 797 Girls, girls, girls	56 687 My name is	56 632 The next episode
56 644 Clint Eastwood	56 689 I got 5 on it	56 621 R n'b 2 rue	56 770 U remind me
56 691 Come with me	56 684 Intergalactic	56 618 Real slim shady	56 619 Walking away
56 688 Doo wop	56 643 It wasn't me	56 693 Regulate	56 692 What's my name
56 799 Family affair	56 624 J'voulais	56 785 Ride or die	56 695 Wild wild west

POP / ROCK

56 787 Black eyed boy	56 769 Le vent nous portera	56 641 Pulp fiction	56 786 Still loving you
56 760 Californication	56 696 Me gustas tu	56 761 Scar tissue	56 762 Sunday bloody sunday
56 885 Hit the road jack	56 763 New year's day	56 775 Sing	56 764 We are the champion
56 765 Hotel California	56 757 Oye como va	56 790 Stairway to heaven	56 791 Wonderwall

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 613 Aerodynamic	56 642 Daddy DJ	56 812 Popstars (générique)	56 798 Trackin
56 779 Ain't it funny	56 874 I'm a slave 4 U	56 626 Près de moi	56 640 U and I
56 630 All for you	56 631 I will survive	56 636 Sex bomb	56 709 Up & down (Loft)
56 645 Can't fight the moon...	56 771 It's raining men	56 778 So I begin	56 801 Uptown girl
56 823 Can't get you out...head	56 876 La musique	56 623 Starlight	56 878 Wassup
56 886 Comme je t'aime	56 776 Little L	56 870 Toutes les femmes de ta vie	56 800 You rock my world

REGGAE / RAÏ

REGGAE			RAÏ
56 767 Could you be loved	56 759 Jammin'	56 758 No woman no cry	56 697 Aïcha
56 773 Dépareillé	56 774 La voix des sages	56 772 Trop peu de temps	56 698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOËL

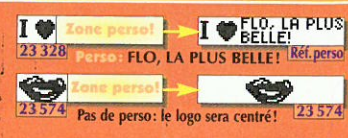
56 668 Hymne Algérie	56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 746 Hymne Sénégal	56 604 Pub Dim
56 664 Hymne Allemagne	56 663 Hymne Italie	56 811 Les rois mages	56 605 Pub Hollywood
56 721 Hymne Chine	56 892 Lasciate mi cantare	56 702 Jingle bells	56 700 Pub L'ami Ricoré
56 662 Hymne Espagne	56 723 Hymne Japon	56 653 Joyeux Anniversaire	56 620 Pub Levi's
56 666 Hymne Etats Unis	56 667 Hymne Maroc	56 768 Petit papa noël	56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 660 Hymne France	56 720 Hymne Portugal	56 713 Pub CNP Jazz suite	56 810 Pub Nescafé-Open'up

SONNERIES **Nokia**: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Ericsson**: R320s-R380-R520-T20e-T20s-T29s-T39m **Motorola**: 250-7389i-7689-V50-V100 **Sagem**: 93x-94x-95x-30xx-9500 **Philips**: 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 311-511
LOGOS **Nokia**: 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 311-511.
CARTES POSTALES **Nokia**: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx **Ericsson**: R520-T20e-T29s-T39m **Alcatel**: 311-511.
LOGOS GEANTS **Nokia**: 33xx-5510 **Siemens**: ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel**: 311-511.

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le te **que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simpl **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone m quée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 70 2 712** le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la ré rence"*. Le service vous demande la référence du lo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous sais sez facilement votre texte grâce aux équivalences lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouv le **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pour ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vo le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il se **conservé à vie**!

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H
2	22	222	3	33	333	4	44
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999





Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 70 2 712** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pou effacer un ancien logo
Logo VIDE 23 3
Zone perso!
Logo vide: totalement perso! 23 3



Zone perso! 23 467	VOTRE PC VA PLANTER OUI EUH.. 23 361	FINAL FANTASY IX 23 533	€ Zone perso! 23 5
FOLLOW ME. OK. ABE 23 662	TRIFORCE 23 463	Zone perso! 23 318	COUNTE STRIKE 23 3
XBOX 23 481	HARRY POTTER 23 668	DECHIRE 23 565	PS2 Zone per 23 4
23 539	THE FORCE IS WITH U 23 401	DBZ 23 620	23 5
A.S. MONACO 23 605	A.J. AUXERRE 23 541	RACING CLUB DE LENS 23 601	BASTIA 23 5
O.M. DROIT AU BUT 23 526	PARIS SAINT-GERMAIN 23 528	OLYMPIQUE LYONNAIS 23 540	SOCHAU 23 6
NON AU SIDA 23 579	NOKIA 23 380	SFR Zone perso! 23 345	orange 23 3
Ferrari 23 483	BMW Zone perso! 23 471	DANGER 23 370	Zone per 23 4
23 432	Algérie Zone perso! 23 438	23 433	23 4
23 399	Zone perso! 23 402	23 410	23 4
Zone perso! 23 680	Zone perso! 23 522	I ❤ Zone perso! 23 328	Mon amour Zone per 23 5
C'EST FINI 23 585	23 312	Zone perso! 23 518	MON PETIT 23 6
JEPENSE A TOI 23 648	JEPENSE A TOI 23 577	23 573	MON GROS 23 5
Zone perso! 23 645	23 674	HOT 23 519	QUELLE NU MAGIQUE 23 5
23 394	SEXE !!! 23 693	23 571	TOP LESS 23 6
BLACK DESIR 23 664	23 570	RECTO VERSO 23 666	23 3
TU ME MANQUES BEBE... Logo GÉANT! 27 754	MON COEUR EST SI LEGER AVEC TOI Logo GÉANT! 27 753	Logo GÉANT! 27 751	Logo GÉANT! 27 74
PIRATE Logo GÉANT! 27 726	COUNTER STRIKE Logo GÉANT! 27 701	Zone perso! Logo GÉANT! 27 705	Zone perso Logo GÉANT! 27 75
FANTASY Logo GÉANT! 27 702	Zone perso! Logo GÉANT! 27 711	FINAL FANTASY CHOCOBO!! Logo GÉANT! 27 712	PLAY SONY PS Logo GÉANT! 27 72
Zone perso! Logo GÉANT! 27 721	Logo GÉANT! 27 703	Logo GÉANT! 27 747	Logo GÉANT! 27 74



Une Carte postale est un logo que vou envoyez à un correspondant. Vou pouvez aussi ajouter du texte Choisissez un logo sur cette page Appelez le **0899 70 2 712** ou le **361 MONMOBILE**, choix *"Carte postale"*... laissez-vous guider, c'est très rapide!

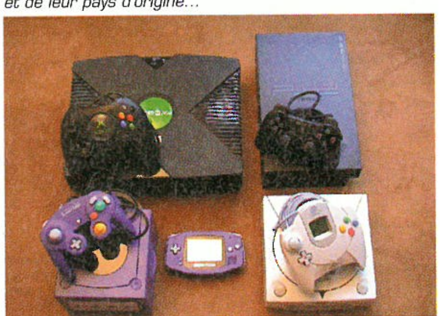


Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui d votre club, association, ou ce que vos voulez sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis c'est très simple: il vous suffit d'appeler **0899 70 2 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choi *"Dessinez votre logo"* et de vous laisser guider.

Pixtel **3615, 0892:** 0,34 €/MN **3617:** 0,84 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN

Trois sœurs pas vraiment jumelles...

Le comparatif Xbox-GameCube, en taille, en poids ou en design, est représentatif des deux constructeurs et de leur pays d'origine...



La Xbox est enfin là, la guerre des consoles 128 bits est officiellement ouverte ! Plutôt que de jouer les Nostradamus en vous annonçant la gagnante, voici un petit comparatif des « features » et des « specs » des trois bécanes qui feront, on l'espère, notre bonheur pendant quelques années !

On commence avec un rappel des forces et faiblesses de chacune des trois consoles, par le biais de chiffres dans un tableau... Ce n'est pas toujours parfaitement révélateur, certes, mais d'un point de vue technique en tout cas, on ressent bien le gouffre qui sépare la Xbox de ses deux copines... Mais bon, je vous renvoie à la rubrique Zoom pour tout ça (et notamment vers le test de Halo). Notez également que les dimensions de la Xbox ne sont pas celles annoncées originellement par Microsoft, puisque la console a gagné encore quelques centimètres ! Au passage, matez les photos : la différence de taille Xbox-GameCube est juste hallucinante ; même le monolithe PS2 paraît minuscule à côté ! Question design, je vous laisse seul juge du résultat, mais en tout cas, il est intéressant de comparer trois concepts si radicalement opposés, surtout en ce qui concerne la Xbox et la GameCube... qui pourraient finalement donner une idée assez précise de la culture, du mode de vie des deux pays « géniteurs », et de leur conception générale des choses.

Les manettes

Bon, il semble plutôt inutile de s'attarder sur le cas du paddle PS2, tout le monde le connaît bien puisqu'il n'a pas super changé depuis le Dual Shock 1 de la PSone... Notez tout de même que chacun des boutons est bien analogique, même sur la tranche et sur la croix de direction (on a bien pu s'en rendre compte avec Metal Gear Solid 2). Question ergonomie, il s'en sort également avec les honneurs, même si le paddle GameCube reste LE modèle du genre. Malheureusement, ce dernier n'est pas non plus exempt de défauts, avec une touche Z pas vraiment accessible et un nombre de boutons pas aussi important que sur PS2 ou Xbox... L'idée des « clics » au bout des touches analogiques latérales reste cependant une innovation très intéressante.

Quant à la manette Xbox... on attend impatiemment la version japonaise (plus petite et sans doute mieux pensée), mais pour l'instant, il faut avouer que ce n'est pas encore ça ! Les 4 boutons de façade sont trop rapprochés les uns des autres (on s'emmêle les pinceaux à longueur de temps), les touches noire et blanche sont difficilement accessibles (il faut changer sa main de position), la croix de direction est juste à ch... et le stick analogique droit peut parfois gêner au niveau de la base du pouce. La taille imposante de la manette peut également représenter un défaut, mais là, en revanche, c'est au goût de chacun (certains trouvent là une qualité)... Et puis, il faut avouer qu'un jeu comme Halo reste extrêmement jouable, le paddle n'est tout de même pas exempt de qualités ! Les gâchettes sont solides, les sticks excellents, les vibrations puissantes (tellement qu'on sent parfois vibrer les éléments mécaniques du moteur, notamment dans Munch !). Bref, c'est pas glorieux, mais n'exagérons pas non plus ! À suivre le mois prochain...



En y regardant de près, c'est carrément évident : la manette Xbox est simplement le mélange des trois autres !

	PLAYSTATION 2	GAMECUBE	XBOX
Processeur	Emotion Engine 294,912 MHz	Gekko 485 MHz	Pentium III 733 MHz
Puce graphique	Graphic Synthesizer 147,456 MHz	Flipper 162 MHz	NV25a 233 MHz
Mémoire Vive (*)	32 Mo	40 Mo	64 Mo (mémoire unifiée)
Mémoire Vidéo (*)	4 Mo	3 Mo	64 Mo (mémoire unifiée)
Disque Dur	Option à venir	Non	Oui (8 Go)
Média	DVD-Rom (4,7 Go)	Mini DVD-Rom (1,5 Go)	DVD-Rom (4,7 Go)
Lecture DVD Vidéo	Oui	Non	En option
Ports manettes	2	4	4
Connexion Internet	Option à venir (Modem USB ou pack HDD + Carte Ethernet)	Option à venir (Modem ou adaptateur Broadband)	Carte Ethernet 100 Mbps
Dimensions (LxlxH)	30 cm x 18,2 cm x 7,8 cm	15 cm x 16 cm x 11 cm	32 cm x 25 cm x 8 cm
Poids	2,260 kg	1,370 kg	4,100 kg
Temps de lancement d'un jeu	Entre 20 et 27 sec. environ	10 sec. environ	20 sec. environ

(*) Notez qu'en ce qui concerne la mémoire vive et la mémoire vidéo, les chiffres ne sont pas forcément parlants... Chaque console est architecturée différemment, et le manque de mémoire vidéo est par exemple bien plus handicapant sur PS2 que sur GameCube. Pour les 64Mo de la Xbox aussi, il est bon de savoir que la mémoire vive et la mémoire vidéo de la Xbox sont unifiées.

en bref



BILLOU, PARANO OU VISIONNAIRE ?

Jean-Louis Gassée, PDG de Be.inc, développeurs de BeOS tel, exprime l'idée (dans un article publié sur le site Internet de *Libération*) que la Xbox de Microsoft n'est pas une tentative de s'emparer du marché des consoles. Bien à l'inverse, il s'agirait d'une manière de défendre son territoire face à la PS2. Selon lui, « Microsoft voit en la PlayStation 2 de Sony un sous-marin, un cheval de Troie » . Ainsi, grâce à ses capacités online et les accessoires en tout genre qui vont arriver, J-L Gassée pense que Bill Gates redoute que « la PS2 remplace le PC dans le cœur et, pire, les portefeuilles des consommateurs », et qu'elle pourrait s'emparer ainsi du marché de l'informatique domestique, actuelle chasse gardée du géant américain. La Xbox serait donc une opération défensive visant à empêcher la PS2 de devenir un standard « à tout faire », et qui signifierait, à terme, la mort de Microsoft... Enfin voilà, c'est sa thèse à lui, libre à certains d'y adhérer ou non. N'hésitez pas à nous faire part de votre opinion, le courrier des lecteurs est là pour ça !

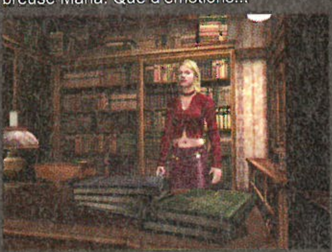


Télex

Voici des nouvelles évanescentes de la sortie européenne de la GameCube ! Enfin ! Ainsi, après le très flou « printemps 2002 », certains analystes se sont permis d'affiner cette estimation. La GameCube en Europe, cela pourrait bien nous tomber dessus en avril. Espérons juste qu'il ne s'agisse pas d'une bonne blague pourrave.

LA XBOX FRISSONNERA-T-ELLE POUR NOËL ?

Après le somptueux Dead or Alive 3, Silent Hill 2 devrait être le second titre japonais à voir le jour sur Xbox aux States. Pourtant, un délicieux suspense entoure encore sa date de sortie. Ainsi, d'après le dernier planning publié par Konami USA, Silent Hill 2 : Restless Dreams (Xbox) devrait paraître dans une période comprise entre le 18 décembre 2001 et le 8 janvier 2002. L'hypothèse de « misser » la très lucrative période de Noël pourrait donc être d'actualité. Quoi qu'il en soit, sachez qu'outre de légères retouches graphiques, cette version contiendra un chapitre inédit dédié à la ténébreuse Maria. Que d'émotions...





WRECKLESS : YAKUZA MISSION

Le Midtown nippon

Wreckless sera la prochaine claque en matière de conduite en état d'ivresse sur Xbox ! Ce sont Angel et son compagnon de comptoir Mister Brown qui devraient célébrer le coup devant une bonne bouteille de Despé ! J'espère que vous ne m'en voulez pas de vous tailler, les mecs... Que les amoureux de disciplines automobiles se réjouissent ! En effet, le titre développé par les studios nippons de Bunkasha (et non Booyakasha, qui est le salut d'Ali G !) nous promet un degré de liberté d'action très poussé en comparaison avec les autres productions du genre. Son concept est fort simple : il s'agit de courses folles en pleine ville, avec à la clé différents objectifs à remplir en fonction des aléas du scénario. Une idée d'ailleurs pas si novatrice, puisque Midtown Madness de Microsoft avait déjà été le premier à exploiter ce principe sur PC avec succès. Cela dit, Wreckless devrait proposer une profondeur de jeu encore plus poussée que ce dernier grâce à un moteur 3D ultra-performant et des gestions de collisions tout simplement ahurissantes !

par Kendy

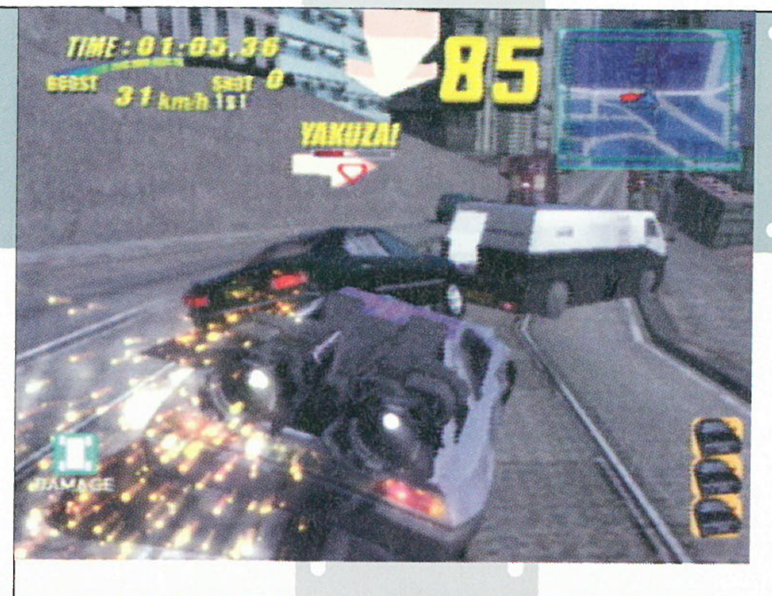
Bunkasha Publishing est un nouveau venu dans l'univers des jeux vidéo. Spécialisé dans les bandes dessinées et les magazines érotiques japonais (!), il est surprenant de retrouver cette firme dans cette nouvelle branche. Pourtant, malgré son manque d'expérience dans le milieu, Wreckless s'annonce comme un véritable petit bijou de savoir-faire digne des boîtes de développement les plus réputées. Normal quand on sait que c'est Masumi Nagaya qui est à la tête du projet, et qu'il n'est pas un nouveau venu dans le vidéoludisme. Pour tout vous dire, même Jay Allard, le responsable de la plate-forme Xbox aux États-Unis, n'a pu retenir son enthousiasme en parlant du jeu en ces termes : « Avec ses graphismes étonnants et sa prise en main non contraignante, Wreckless est destiné a révolutionner le genre de la conduite (...). Il bénéficiera de tout notre soutien marketing et devrait, à n'en pas douter, devenir l'un des produits les plus excitants de cet hiver. » Et quand on voit la bête en action, on ne peut que comprendre l'impatience de mister Allard.

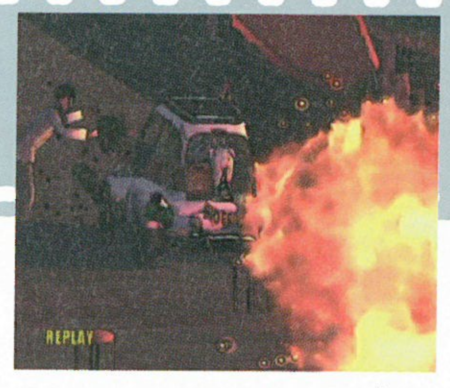
Une réalisation stratosphérique

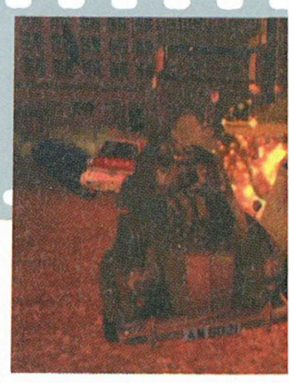
Les développeurs ont dû modéliser l'équivalent d'une ville entière en s'inspirant de la dense architecture urbaine de Hong-Kong pour pouvoir créer un background exotique et propice à des accidents spectaculaires. Car contrairement aux précédentes tentatives de représentations citadines plutôt désertiques, la Xbox permet d'afficher bien plus d'éléments que la plupart des autres consoles. Ainsi, on pourra jouir d'un véritable trafic routier et de piétons en grand nombre, dont l'Intelligence Artificielle sera calquée sur l'instinct de conservation. Par exemple, si vous décidez de « péter un plomb » et de foncer sur la populace, vous pourrez voir avec amusement les gens cavaler ou plonger dans tous les sens pour éviter de se faire écraser (comme dans Halo avec les Aliens) ! De plus, jamais un jeu n'a présenté des modèles physiques aussi réalistes. Il suffit de voir les décors et les bagnoles se désagréger en temps réel, d'admirer les verrières des établissements voler en éclats pour rester pantois d'admiration. Bref, les parties ressembleront à des cascades de films hollywoodiens à grand budget, avec de la casse à foison ! Et ça, il faut avouer qu'on adore !

Massive attack !

Pour l'instant, le titre a atteint environ 80 % de son développement (décembre 2001). La mouture finale devrait promettre des tas de cut-scenes entre les phases de jeu, avec des dialogues particulièrement caustiques. La campagne se divisera en deux scénarios hétéroclites ; d'où la possibilité d'incarner au choix de simples policiers ou des agents d'élite infiltrés dans le cartel de la Mafia chinoise. Autrement, Wreckless disposera d'une vingtaine de missions, mais aussi d'un panel exhaustif d'une dizaine de véhicules (buggies, voiture de flic, monster truck, bagnoles de sport, cuirassé de SWAT...) à la conduite plus ou moins confortable. De quoi satisfaire les amateurs de belles cylindrées et les fans de destructions massives ! Bref, le soft devrait réussir à surpasser aisément le Midtown Madness ou le Crazy Taxi des familles, en nous offrant un gameplay d'une autonomie déconcertante, dont la seule limite posée résiderait dans notre libre arbitre. De plus, et ce sera le mot de la fin, il est paradoxal que l'un des plus beaux jeux de la Xbox soit d'origine japonaise, alors que la plupart des joueurs nippons s'accordent à penser, à tort, que la machine ne vaut pas tripette. Peut-être que Wreckless aura aussi le mérite, dans le futur, d'aérer les esprits et de briser les barrières stupides du protectionnisme primaire à deux euros. Quoi qu'il en soit, nous ne manquerons pas de suivre l'affaire de très près (dès le mois prochain, avec une interview exclusive et les premières sensations de jeu), car Wreckless semble promis, à bien des égards, à un avenir exceptionnel !



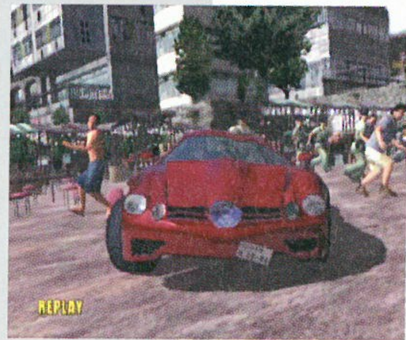




MAINTENIR LA PÉDALE D'ACCÉLÉRATION ENFONCÉE, FAIRE PEUR À QUELQUES PIÉTONS À L'OCCASION ET DÉTRUIRE LES PLUS BELLES TERRASSES DE HONG-KONG : C'EST AUSSI ÇA, WRECKLESS !



Si les flics s'y mettent aussi, on se demande où va le monde !



Des dizaines de passants et un environnement ultra-riche... ça tue !



Wreckless semble se spécialiser dans la défenestration de bagnole !

Et voilà, 800 000 balles qui partent en fumée ! Classe !







Instaurer le boxon à bord d'un camion-benne, c'est d'une finesse !



TIME SPLITTERS 2

Le retour de la revanche

AVANT-PREMIÈRE

Time Splitters avait eu la lourde tâche d'accompagner la sortie européenne de la PS2. L'accueil a été plutôt tiède, certes, mais n'a pourtant pas empêché Eidos d'écouler son produit, notamment en Grande-Bretagne, avec 100 000 exemplaires vendus. Time Splitters n'était pas un mauvais titre ; les développeurs n'ont simplement pas eu tout le temps qu'ils souhaitaient pour bichonner leur bébé, sortie de la PS2 oblige. Le titre faisait partie de ceux disponibles le fameux 24 novembre 2000. Certains des membres de Free Radical Entertainment se sont d'ailleurs déjà illustrés sur l'excellent GoldenEye (sur N64). Time Splitters fut donc le précurseur des Quake-like sur PS2. Des graphismes honnêtes avec une jouabilité moyenne cachaient un titre qui prenait tout son intérêt à plusieurs. C'est précisément sur ce point que les efforts se sont portés pour ce deuxième opus. Les Time Splitters sont des entités qui vivent en dehors de toute notion de temps, et qui ont décidé de mettre la zone sur la terre et ses environs jusqu'à ce qu'une bande de joyeux drilles décident de riposter. C'est à ce moment que vous entrez en action.

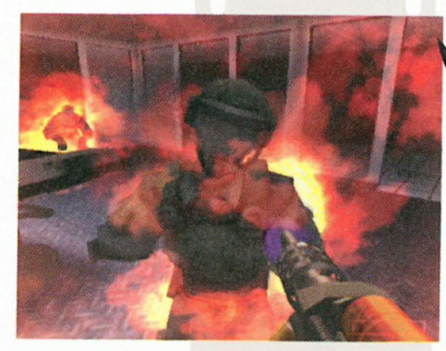
par Karine

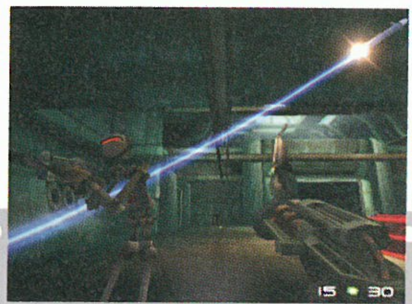
L'histoire semble plus ou moins identique au 1er opus, à savoir une échappée dans le temps, un retour vers le futur où s'applique le code quantum. Plus sérieusement, le temps n'est ici qu'un prétexte pour explorer différentes époques, du début du XXe siècle au futur proche, genre 2040. L'action se déroule encore à la 1re personne, avec différentes missions à remplir sur 9 chapitres en mode Histoire. Vous traverserez les années 20 avec un « gangster level » mettant en scène un sosie d'Al Capone avec des objectifs à remplir à la manière d'un GTA III ; une petite excursion à Notre-Dame est également prévue avec un sacrifice à la clé, tout comme un niveau aux graphismes influencés par Star Wars. On ne note toujours pas une goutte de sang à l'horizon, et c'est un parti pris, mais les explosions sont nombreuses et les armes variées, avec l'apparition de petites bombes à lancer pour les coller sur la cible. Les ennemis devraient bénéficier d'une I.A. nettement améliorée ; certains finiront par se transformer en zombies. Un niveau atypique vous plongera au cœur d'une meute de singes débiles que vous pourrez dégommer à loisir. La progression alterne infiltration, puzzles basiques et phases de shoot.
On utilise les sticks analogiques pour se déplacer, tirer et ajuster la vue, dont la vue sniper. Les tirs n'ont pas nécessairement besoin d'être précis pour atteindre leur cible.

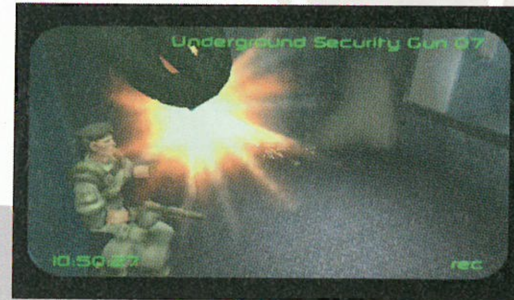
Frag and destroy !

Les décors bénéficient d'une interactivité plus poussée. Vous pourrez ainsi shooter à peu près tous les éléments présents. Le scénario n'est pas super travaillé, mais le mode Multijoueur a bénéficié d'un soin particulier, avec une panoplie d'armes à effets spéciaux et davantage de challenges à relever, par exemple des personnes à protéger ou à escorter. La panoplie ira du simple pistolet d'Al Capone au lance-flammes futuriste. Le multijoueur privilégie le jeu en équipe et devrait permettre de jouer en link avec plusieurs consoles. On attend plus de détails à ce sujet... Il serait ainsi possible de jouer jusqu'à 32 joueurs ! Un mode Coopération est prévu, mais le mode Deathmatch, lui, n'a pas été confirmé.
La vitesse de déplacement s'est révélée assez impressionnante, du moins sur le niveau présenté, et ne semblait pas souffrir de quelconques ralentissements.
Le moteur du jeu a été optimisé pour intégrer plus de détails au niveau des graphismes et des effets spéciaux. Les développeurs ont cherché à créer un jeu plus ancré dans la réalité, mais sans effusions d'hémoglobine.
Un FPS où l'action se déroule à différentes époques ? Un concept qui ne révolutionnera pas le genre, certes, mais ce nouvel opus bénéficie d'une réalisation soignée. Les imperfections semblent avoir été corrigées, et le gameplay paraît identique au 1er épisode.
On attend maintenant une version jouable !











Le iLink offrirait la possibilité de relier jusqu'à 8 consoles pour 32 joueurs au total...



Les armes varient en fonction des époques que vous allez traverser. Le lance-flammes est éternel.

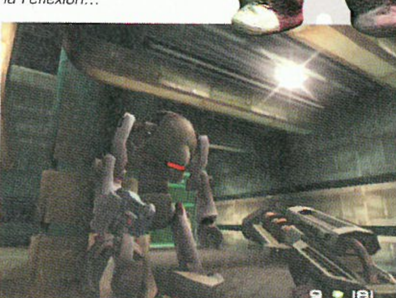


Le sang ne gicle pas mais fait la part belle aux explosions en tout genre.

UNE SECONDE MOUTURE QUI SEMBLE AVOIR DIGÉRÉ SES IMPERFECTIONS POUR NE GARDER QUE LE MEILLEUR DU FPS

Le jeu alterne des phases d'infiltration, de shoot et de réflexion. Basique, la réflexion...







La plupart des éléments du décor pourront être détruits, brûlés, explosés. C'est au choix.

COLIN MCRAE RALLY 3.0

ÉDITEUR : CODEMASTERS
MACHINES : PLAYSTATION 2 / XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2002

Colin McRae

L'Écossais violent

UN CONSEIL : ARMEZ-VOUS DE PATIENCE SI VOUS ATTENDEZ COLIN MCRAE 3 DE PIED FERME. LA CONCEPTION DU JEU EN EST À SES PRÉMICES ET SA SORTIE PAS FRANCHEMENT À L'ORDRE DU JOUR. MAIS QU'IMPORTE, LE BESTIAU NOUS TITILLE TELLEMENT QU'ON N'A PAS HÉSITÉ UNE SEULE SECONDE À NOUS RENDRE EN ANGLETERRE, POUR UN PREMIER TOUR D'HORIZON DU PROJET...

Après avoir manqué de peu le titre de champion du monde WRC 2001 et s'être cartonné lors du rallye d'Angleterre, on pouvait imaginer chez Colin, et dans les rangs de son team, une humeur plutôt maussade. Pourtant, malgré l'énorme poisse de l'écurie Ford Racing au terme de la saison (rappelons que la seconde Focus RS de Carlos Sainz a fauché 12 spectateurs après une sortie de route), c'est en grande pompe que nous avons été accueillis sur le domaine de Dovenby, par le champion du monde 95. Là, dans le nord de l'Angleterre, sur un domaine de 47 hectares, est implantée toute l'infrastructure de M-Sport, un préparateur peu connu du grand public, certes, mais pourtant très actif dans le monde du sport automobile. C'est lui qui bichonne les différentes Ford engagées dans bon nombre de compétitions internationales, Championnat WRC en tête ! Ainsi, nous avons eu tout loisir de visiter les impressionnants locaux et autres ateliers où sont conçues, montées, réparées, améliorées les Ford Focus RS de Colin McRae et Carlos Sainz... Et croyez-moi, pour les non-initiés que nous sommes, découvrir ces lieux immaculés où s'affairent méticuleusement des ingénieurs chevronnés, ben ça restera un grand souvenir. C'est bien simple : dans cet antre où le moindre boulon est choyé (et coûte le prix d'une voiture de série), rien n'est laissé au hasard. Qu'il s'agisse des entrepôts de stockage, des bancs de préparation, des ateliers d'usinage ou des bureaux de R&D, on pourrait y opérer un patient à cœur ouvert sans risquer le moindre problème d'hygiène ! Bref, c'est clean de chez récuré, ça brille de partout, et seule la Focus atomisée lors du rallye d'Angleterre par Colin McRae apporte une touche dissonante aux lieux !



Oh ! les jolis sapins, ça c'est du beau sapin comme on en voit rarement. De là à dire que Colin 3 sent le sapin... Non, j'déconne !

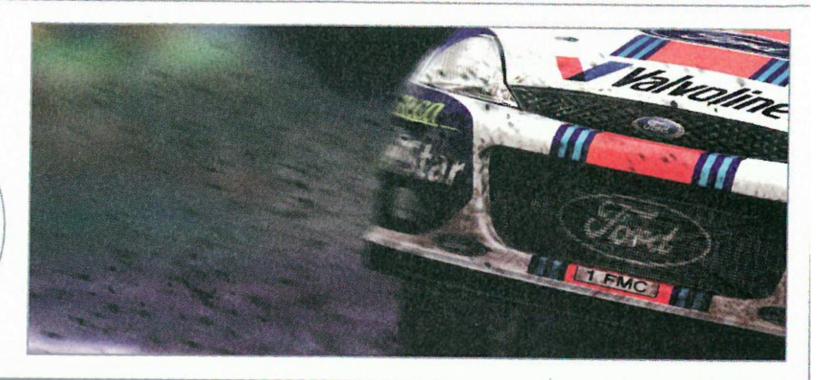
EXPÉRIENCE UNIQUE

Invités par Codemasters dans ce haut lieu de la compétition automobile, nous n'étions pas là en simples touristes. J'en veux pour preuve ce petit baptême en compagnie de Colin McRae au volant de sa Ford Focus RS, sur la piste d'essai de Ford Racing ! Pfui, qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour prendre toute la mesure du talent d'un pilote de rallye... Harnaché dans le cockpit minimaliste de la Focus, me v'là donc parti pour une petite escapade champêtre sur les chemins détrempés du tracé. Aglagla, maousses chocottes ! Ce mec est un fou, un extraterrestre de la conduite, capable de faire mumuse à 100 km/h sur une piste pas beaucoup plus large que la voiture, cernée à gauche par des sapins et à droite par un précipice. Et vas-y que j'allume les freins comme un goret en fin de ligne droite (valait mieux, en face c'était le grand vide), que j'te mets ma Focus complètement en travers, que j'négocie un virage en aveugle en haut d'une crête (là, si ma mémoire est bonne, on a décollé, mais je ne sais plus trop), que j'frôle les ornières au millimètre, que j'repars à toutes berzingue jusqu'à



Les seuls éléments disponibles à l'heure actuelle sur Colin 3 se résument à une vidéo super courte. Impressionnante, mais maigre.

Rally 3.0





Les Spéciales devraient être sensiblement moins nombreuses que dans Colin 2.0 mais beaucoup plus riches.

ce petit ponton où j'ai bien cru qu'on allait se manger un muret... Ok, respect, chapeau bas m'sieur Colin, la démonstration est concluante. Sachant qu'il était loin de pousser sa caisse dans ses limites et qu'il n'était pas là pour prendre des risques inconsidérés, ben on n'ose imaginer ce qu'il est capable de faire lors d'un vrai rallye... M'enfin, chacun son job, hein. J'suis sûr qu'à Bomberman, j'le pile !

Et le jeu dans tout ça ?

Paniquez pas, j'y arrive doucement... Car oui, comme je vous le murmurais précédemment, on n'était pas là en touriste. Non, nous avons également eu le loisir de discuter longuement avec les développeurs de Colin McRae 3 sur PS2 et Xbox. Seulement voilà, pour l'instant, le jeu n'est tellement pas avancé qu'il nous a été impossible de juger le potentiel de la bête ! Seule la très courte vidéo d'un replay (une portion de Spéciale sous la neige) nous a été dévoilée, assortie d'une présentation d'une Focus à la modélisation parfaite. Composée de quelque 13 000 polygones, la voiture a été reproduite dans ses moindres détails : tous les organes-clés sont fonctionnels, chaque élément de carrosserie est indépendante, et les pilotes à l'intérieur ont l'air plus vrais que nature. Bien entendu, chaque élément pourra subir des déformations (ou s'arracher), des pannes, voire une destruction totale ! Pas de doute, Colin 3 s'annonce comme un jeu pointu, bénéficiant d'une réalisation haut de gamme. Sorti de là, tout ce qui touche aux modes de jeu, au nombre de Spéciales, aux véhicules présents, demeure assez flou. En fait, voilà ce que l'on sait : le mode Championnat sera entièrement articulé autour de Colin et de sa voiture (on ne pourra pas choisir une autre écurie) ; le mode Arcade, quant à lui, devrait permettre de piloter plein d'autres caisses (les modèles WRC habituels et plusieurs voitures bonus) ; les Spéciales devraient être sensiblement moins nombreuses que dans Colin 2.0, mais en contrepartie beaucoup plus riches. Voilà, pour le reste, il va falloir s'armer de patience avant d'en apprendre un peu plus. Mais sachez une chose : avec ce troisième épisode, la volonté de Codemasters est claire : les développeurs veulent nous proposer un jeu dans lequel vous êtes vraiment intégré à une écurie. En clair, là où les autres simulations placent les voitures au centre de vos préoccupations, Colin 3 s'attache à vous mettre dans la peau d'un pilote. Je sais, cette approche soulève moult interrogations concernant la construction du gameplay. Ne vous inquiétez pas, on va essayer d'en savoir plus très rapidement...

Nota Bene : Photos issues de la version Xbox actuellement en chantier.



4 Questions à Colin McRae

Joypad : Est-ce que Colin 3 reproduira fidèlement les sensations d'un vrai rallye ?

Colin McRae : Depuis le début de ma collaboration avec Codemasters, notre volonté commune a été de rendre le jeu aussi réaliste que possible. Au fil des épisodes, nous avons voulu rendre l'expérience de plus en plus riche, et avec Colin 3, un nouveau cap a été franchi : les sensations seront vraiment très proches de ce que peut être un vrai rallye.

Est-il possible de concevoir un jeu qui soit en tous points fidèle à la réalité ?

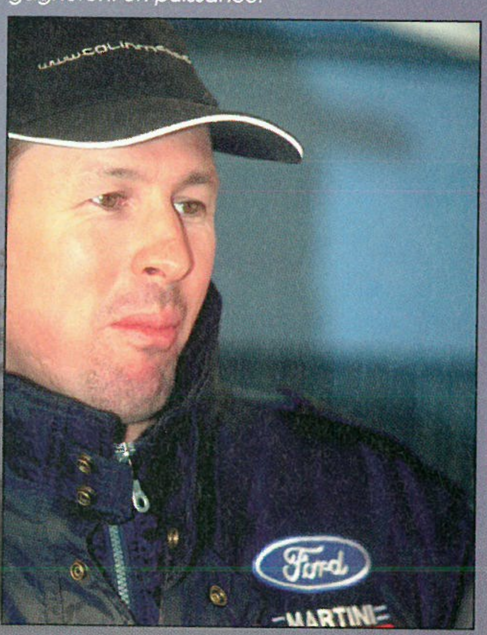
L'immense majorité des joueurs n'a jamais mis les pieds dans une voiture de rallye et serait incapable de la piloter. Par conséquent, autant le jeu doit être aussi réaliste que possible, autant il ne peut pas être en tous points fidèle à la réalité. L'autre notion importante, c'est que les conditions de course changent sans arrêt, d'une Spéciale ou d'une Saison à une autre. Les tracés évoluent, se dégradent et on ne peut pas reproduire cela dans un jeu. Mais par-dessus tout, lorsque vous avez un accident en cours de jeu, la voiture revient automatiquement sur la piste et vous pouvez poursuivre votre course. Dans la réalité, ça ne fonctionne pas comme ça (rires).

Quel domaine doit être le plus travaillé pour rendre la simulation réaliste ?

C'est l'association de nombreux « détails » qui confère au jeu son caractère réaliste. Les modèles physiques en premier lieu, mais aussi la mise en scène des courses : il faut offrir au joueur un large choix de caméras, par exemple, pour qu'il puisse ressentir les sensations de pilotage sous tous les angles.

Quels éléments peuvent encore être améliorés pour obtenir la simulation ultime ?

Dans un premier temps, rendre les « relations » entre le pilote et sa voiture plus étroites, en accordant par exemple plus d'importance aux réglages et aux interactions avec les membres de l'écurie. Bien sûr, l'aspect graphique et la qualité des modèles physiques peuvent également être encore plus aboutis... En fait, dans le fond, les simulations à venir seront sans cesse meilleures, à mesure que les consoles gagneront en puissance.



PAR ELWOOD

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 22 FÉVRIER 2002

Metal Gear



À TITRE D'ENVERGURE, COUVERTURE TOUTE PARTICULIÈRE.

LE 22 FÉVRIER APPROCHE, ET L'IMPRESSIONNANTE OMBRE DE METAL GEAR SOLID 2 COMMENCE À COUVRIR LE RESTE DE L'ACTUALITÉ. « SNAKE IS BACK », DÉCLARAIT HIDEO KOJIMA EN MAI 2000, ET POUR LUI FAIRE HONNEUR, AUTANT VOUS LE PRÉSENTER SOUS UN ÉCLAIRAGE UNIQUE. DES SECRETS DE CONCEPTION AUX ANECDOTES INÉDITES, EN PASSANT PAR CERTAINES RÉVÉLATIONS, OUI, SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR SUR MGS2,

C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE... ET NULLE PART AILLEURS !

Un projet comme Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty ne se bâtit pas en une poignée de semaines, ni même en quelques mois. Longue et minutieuse, la période de pré-production fut comme toujours primordiale afin de placer le développement sur de bons rails. C'est en novembre 1998, soit un mois à peine après la sortie américaine de MGS sur PlayStation, qu'Hideo Kojima entreprit de rédiger les prémices du script de MGS2. Cependant, de l'aveu même du créateur, bien que la porte ait été laissée grande ouverte (rappelez-vous le fameux : « Yes, Mister President ! » de Revolver Ocelot !), une suite à MGS n'avait pas été initialement planifiée avec certitude. Toutefois, devant l'engouement des joueurs du monde entier, le retour de Snake devint vite une évidence... et de préférence sur la prochaine console de Sony, la PlayStation 2. Il existait suffisamment de zones d'ombre et d'embranchements scénaristiques pour construire une trame solide et captivante. Le premier coup de manivelle virtuelle n'allait pas tarder à être donné...

Équipé de son exosquelette de plongée, Snake débute l'infiltration de Big Shell sous l'œil attentif des « Patriots »...

JUSQU'AU BOUT DE L'EFFORT

Au début de l'année 1999, les bases du jeu venaient d'être posées. Les lieux, les nouveaux personnages, ainsi que de nombreuses trouvailles de gameplay... tout fut consigné avec précision dans une sorte de bible qui devait servir de fil conducteur tout au long d'un développement qui n'allait pourtant débuter réellement que près d'un an plus tard.

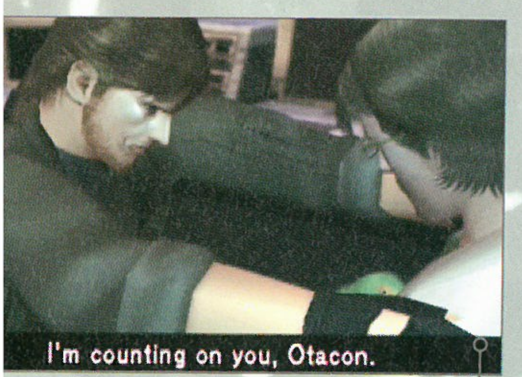
Solid 2 Sons of Liberty

Naissance d'un mythe

I'm so sorry, my beauties...

Suite à de tragiques événements, le destin de Fortune bascula à jamais.

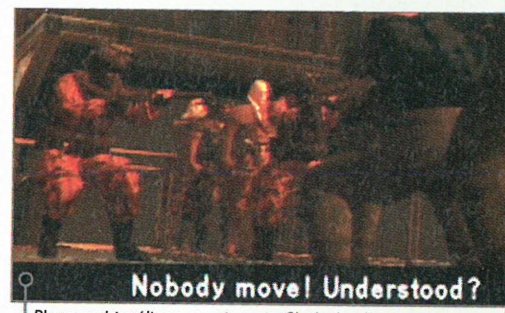
Pourquoi ? Tout simplement car pendant qu'Hideo Kojima et Yoji Shinkawa (le character designer) s'employaient à créer, par écrit et en dessins, la nouvelle aventure de Snake, les programmeurs durent attendre la fin 99 pour recevoir les précieux kits PS2. Les deux mois suivants furent dédiés au test de la nouvelle console. Que pourrait-on obtenir de la PlayStation 2 Quelles étaient ses limites ? Les capacités techniques auraient-elles un impact sur certains passages du script ? Autant de questions qui trouvèrent réponses au cours des premières semaines de l'année 2000. À cette période, Hideo Kojima ne savait pas encore s'il souhaitait diriger lui-même le développement, ou s'il était temps pour lui de passer le flambeau.



Expert en informatique, Otacon lutte à sa manière pour faire triompher les idéaux de l'organisation Philanthropy.

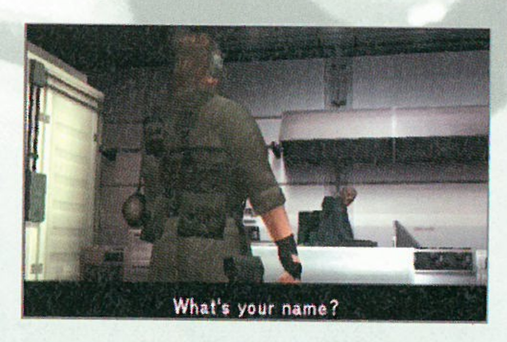


Aujourd'hui, vous connaissez tous sa décision. Tout était donc fin prêt. Ainsi, d'après les membres de l'équipe, Metal Gear Solid 2 devait même pouvoir être achevé pour l'hiver 2001, et coïncider ainsi avec la fin de l'année du serpent ! Tout un symbole. S'ensuivirent des mois de travail acharné qui connurent un premier point culminant le 10 mai 2000, lors de la présentation du premier trailer à l'E3. L'histoire était en train de s'écrire... Toutefois, alors que les joueurs découvraient avec émerveillement la production de Konami, au sein de l'équipe de Kojima, la peur de ne pas respecter les délais commença à émerger. Suite à l'E3 2001, la décision fut donc prise de rompre toute relation avec la presse afin de se concentrer sur un seul objectif : finir à temps ! Kojima avouera plus tard n'avoir jamais éprouvé autant de stress durant ses 15 années de carrière. Compréhensible pour un perfectionniste comme lui. Quoi qu'il en soit, la version américaine fut bouclée la première, le 14 septembre dernier. Deux semaines plus tard, la version japonaise était enfin achevée... avec, grâce au délai supplémentaire, l'implémentation de quelques bonus comme la possibilité de rééditer chaque cut-scene, ou encore le Boss Battle



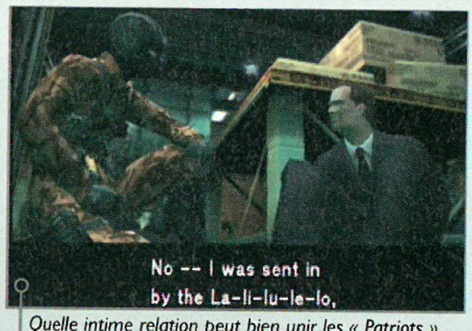
Plus machiavélique que jamais, Shalashaska occupera une place primordiale dans le drame qui se noue.

(les Américains sont dég' de chez dég' !). Des modifications que nous devrions d'ailleurs retrouver dans notre version européenne, actuellement en cours de finition. Une édition annoncée comme la « véritable version finale de Metal Gear Solid 2 » et qui sera, entre autres, enrichie d'un making of exclusif tourné en compagnie de toute l'équipe de Konami ! Comme le souligne avec malice Hideo Kojima : « Vous voyez, parfois il est préférable de savoir patienter. » Oui, oui, bon d'accord... raaaaaaah ! mais qu'est-ce que c'est dur tout de même !



the crude will ignite, turning the
hattan Harbor into an inferno.

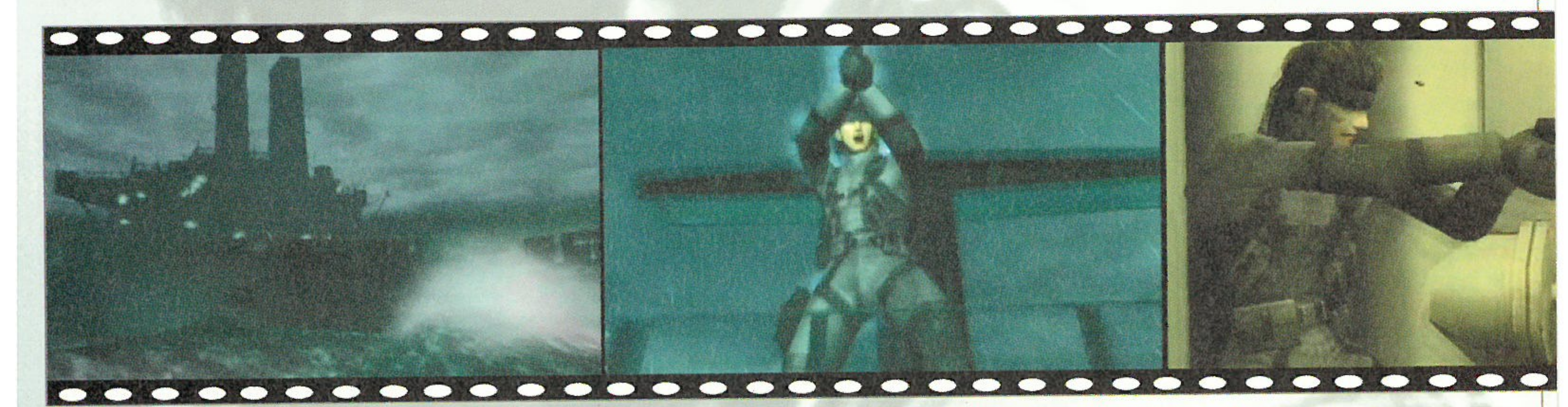
Étrange vision. En effet, affaissé, un homme aux allures de Snake reçoit un Famas des mains de... Snake !



Quelle intime relation peut bien unir les « Patriots » à la mystérieuse organisation La-li-lu-le-lo ?

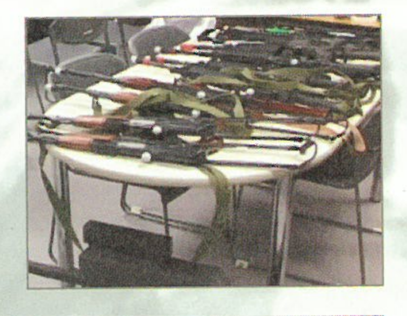
PAR GOLLUM

Metal Gear Solid 2, la genèse



À l'image des superproductions hollywoodiennes, Metal Gear Solid 2 a bénéficié de moyens humains et financiers colossaux. Avec un budget estimé à près de 10 millions de dollars (soit un peu plus de 73 millions de francs et 11,2 millions d'euros), Hideo Kojima a pu donner libre cours à sa créativité. Ainsi, après l'écriture du script, la création des personnages réalisée par Yoji Shinkawa (le character designer) et la réalisation des story-boards, il s'agissait d'insuffler réellement une vie polygonale au projet. Découvrez ici de nombreux détails sur cette période-clé du développement... et, attention scoop : à l'origine, dans l'esprit de Kojima, MGS2 devait se nommer Metal Gear Solid 3 ! En effet, en considérant l'ancien titre MSX, puis la version PlayStation, Kojima voulait donner vie au troisième opus... avant de mettre l'accent sur le côté « suite directe », et donc opter pour le chiffre « 2 ». Pour l'anecdote finale, sachez d'ailleurs que le sous-titre initial n'était pas non plus Sons of Liberty, mais successivement Big Shell et Big Blue Apple... vous comprendrez pourquoi en jouant. Moteur...

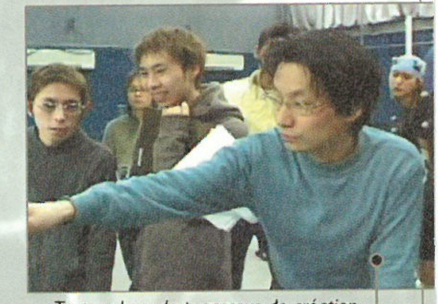




Voici le superbe Premium Package uniquement disponible au Japon. Un pack contenant une figurine de Snake, un making of, un CD regroupant tous les trailers du jeu... ainsi que euh... bah le jeu avec jaquette réversible s'iou plé.



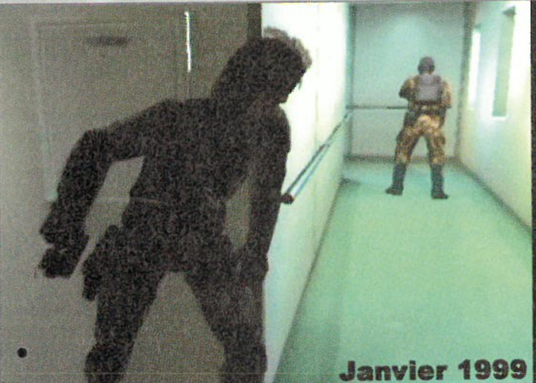
En cours de développement, le nombre d'ennemis présents simultanément à l'écran était juste monstrueux... mais ça ramait grave. Notez aussi les débris de glace, différents de la version finale.



Tout au long du processus de création, Hideo Kojima n'a cessé de donner des directives précises.

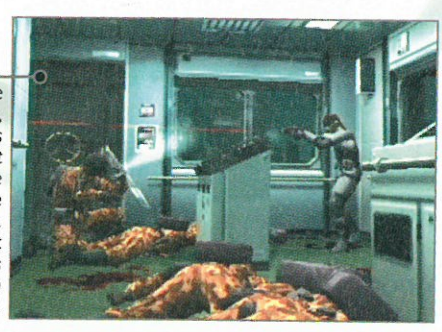
Pour plus de crédibilité, des acteurs nippons ont joué l'intégralité des scènes du jeu... La motion capture a encore fait des miracles.







Grâce à ces deux clichés, l'amélioration technique effectuée en moins de trois ans saute aux yeux. Le travail sur les éclairages, sur les ombres portées, la résolution bien plus fine sont exceptionnels... Le jour et la nuit, en somme !



Dans cette version bêta, les ennemis apparaissaient dans le poste de commande du tanker. Ils seront supprimés dans la version déf'.



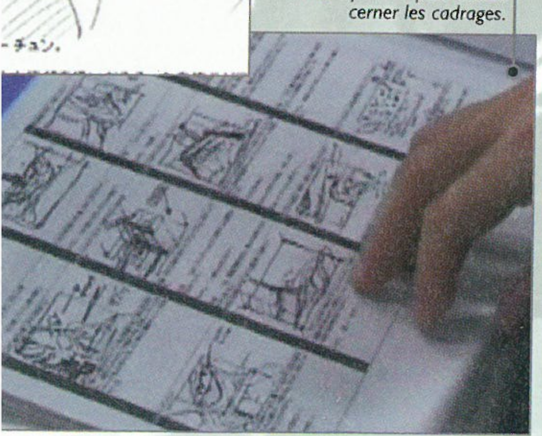


Réalisée au tout début 99, la première vidéo destinée aux équipes internes de Konami présentait déjà l'infiltration de Snake sur le tanker Discovery. Les textures manquaient cruellement de finesse, l'aliasing irradiait l'écran... mais les bases étaient déjà posées. Notez qu'à l'époque, le jeu était encore baptisé Metal Gear Solid 3 !



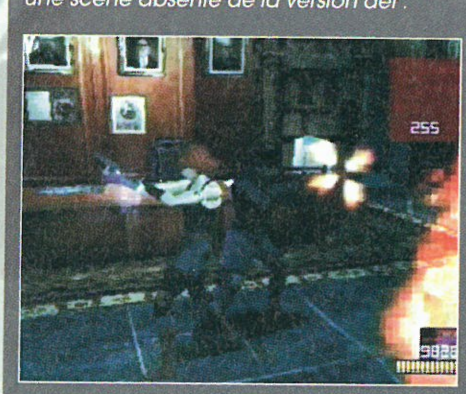
Ne cherchez pas, cette séquence n'existe pas dans le jeu. Il s'agissait là d'un essai visant à tester la puissance d'affichage de la PlayStation 2. Malheureusement, dans la version finale, Snake ne portera pas toutes ses armes sur lui comme initialement prévu...

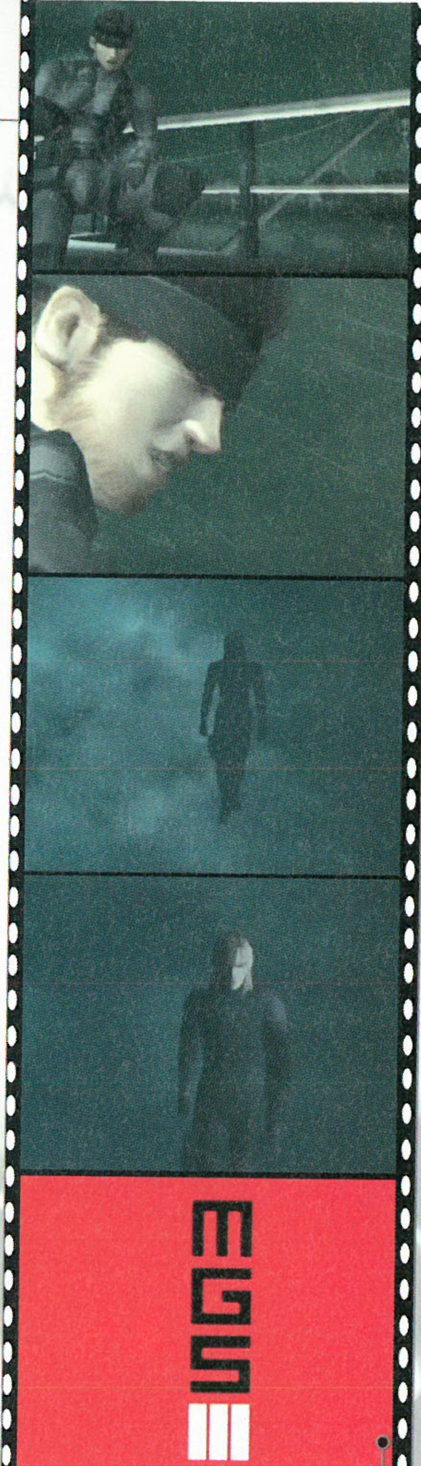
Avant de procéder à la motion capture, chaque cut-scene avait été au préalable créée sur story-board pour mieux cerner les cadrages.



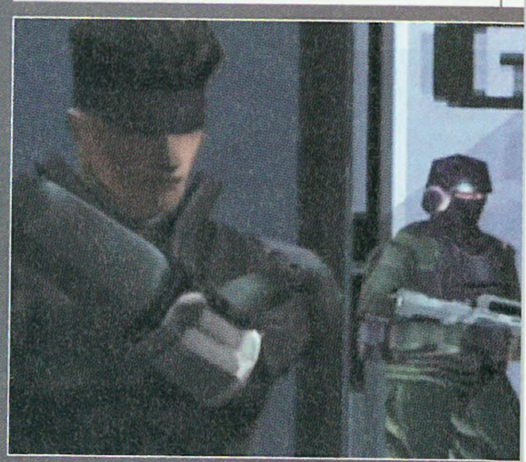
SOUVENIRS SOUVENIRS...

Juste histoire de se remémorer quelques bons souvenirs, voici quelques clichés des versions de développement de Metal Gear Solid sur PlayStation. Comme vous pouvez vous en rendre compte, le jeu était initialement absolument... hum... catastrophique ! En effet, Snake était constitué d'une poignée de polygones, il était tout anguleux, tout moche. Petite surprise, le codec ne se présentait pas de la même manière. Snake mettait genou à terre, composait son code lui-même, et votre correspondant s'affichait dans une petite fenêtre. Un poil plus immersif que la version actuelle. Dernier clin d'œil, la séquence de shoot en duo avec Snake et Meryl adossés. La grande classe... mais une scène absente de la version déf'.





Cette seconde vidéo présentait le premier modèle 3D de Snake... encore bien approximatif. En guise de conclusion, sous l'orage et dans une scène digne de l'apparition du T1000 dans Terminator 2, un étrange personnage effectuait ici ses premiers pas...



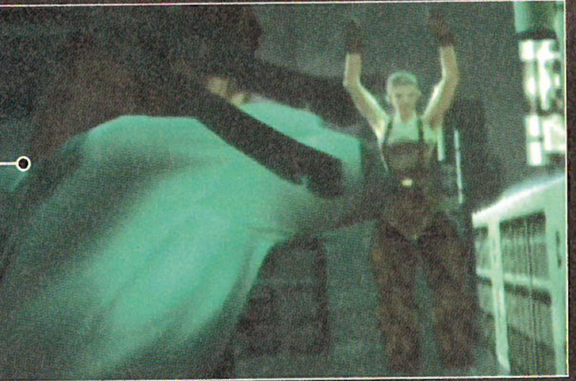
Des trailers d'anthologie

Avec le recul, l'un des aspects les plus intéressants entourant Metal Gear Solid 2 fut incontestablement sa promotion. Ainsi, depuis l'E3 2000, Hideo Kojima n'a eu de cesse de faire monter la pression grâce à de nombreux trailers (3 différents pour être supra-précis), aussi impressionnants visuellement qu'étourdissants par les révélations qu'ils comportaient. Pour être très clair, après avoir fini le jeu, regarder ces bandes-annonces procure une jubilation rare tant vous comprendrez « enfin » comment Hideo Kojima nous a réellement manipulés du début à la fin. Une seule remarque teintée d'une légère frustration : certaines scènes présentées dans ces trailers n'existent pas dans le jeu à proprement parler... mais bien sûr, cela n'a rien d'innocent, de même que les photos dévoilées ici. Enfin moi j'dis ça... Vous comprendrez bientôt, promis, promis...



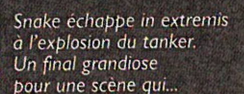
E3 2000

La vidéo de l'E3 2000 restera dans les annales. Un premier affrontement entre Snake et Olga tout simplement cultissime.





Le retour d'Ocelot et les paroles de Liquid constituèrent les premières révélations scénaristiques.



Snake échappe in extremis à l'explosion du tanker. Un final grandiose pour une scène qui...



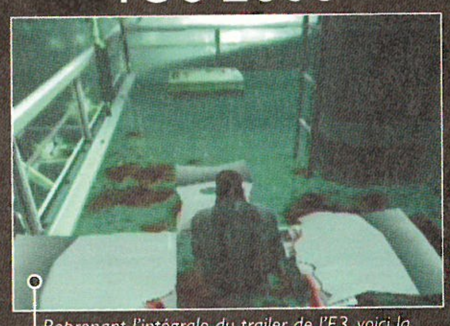
Exit Rex, gloire à Ray. Regardez bien cette scène... Avouez que vous rêveriez d'y être ! Si vous saviez...

UNE QUESTION DE RÉFÉRENCES

Si nous tenons tout particulièrement à maintenir un certain suspense sur le cœur du scénario et les nombreux rebondissements d'anthologie qu'il comporte, il reste intéressant d'observer les multiples inspirations aisément discernables. Ainsi, tandis que MGS premier du nom cultivait quelques similitudes avec les films Full Metal Jacket, Predator *ou encore* The Rock, *ce nouvel opus affiche fièrement son rapprochement avec* Escape from New York *pour des personnages ou encore* Terminator 2 *pour de nombreuses séquences et une idée essentielle au scénario. Cependant, les films hollywoodiens n'ont pas été la seule source d'inspiration d'Hideo Kojima. En effet, les aventures du célèbre Sherlock Holmes de Sir Arthur Conan Doyle ont aussi contribué à élaborer la relation entre deux personnages-clés de l'aventure. Enfin, un autre jeu japonais, baptisé ICO (quand je vous disais que ce titre était surpuissant !), a beaucoup impressionné Kojima San, au point de lui adresser un sympathique clin d'œil, à moins que maître Kojima ait partagé la même vision que les créateurs d'ICO... si vous voyez ce que je veux dire !*

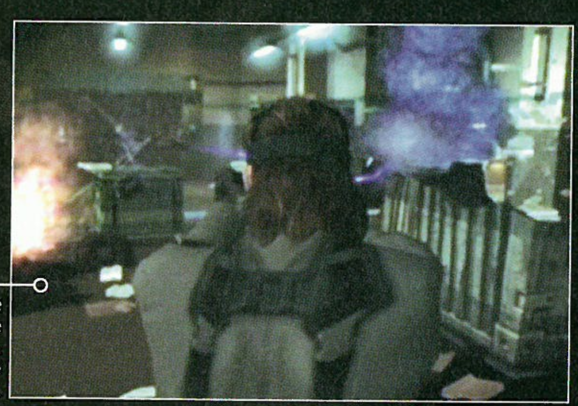


TGS 2000

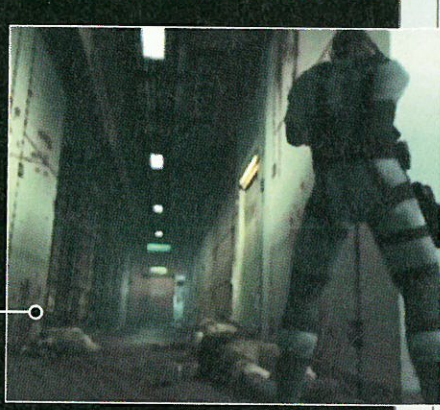


Reprenant l'intégrale du trailer de l'E3, voici la seule petite nouveauté du TGS 2000... la cachette de Snake dans son bon vieux carton. La classe.

E3 2001



Le combat entre Fortune et Snake fit l'effet d'une bombe lors de l'E3 2001. Comme j'aurais aimé m'y essayer à l'époque.



Vision d'horreur et réminiscence du premier opus pour Snake, à moins que...

Qui peut bien se dissimuler derrière cette ombre ? Fortune ? Non. Vulcan Raven ? Impossible...



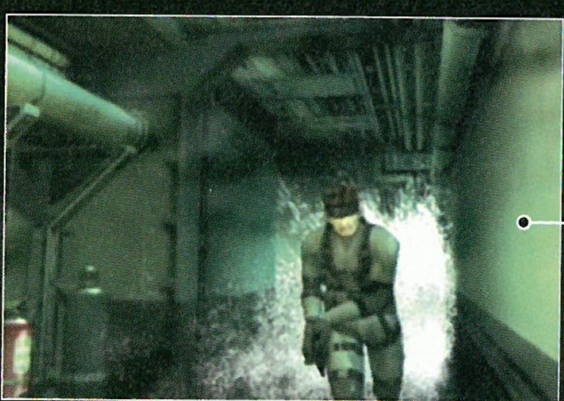
La caméra s'attarde sur ce nouveau personnage. Qui se cache derrière ce masque ? Ami ou ennemi ?



Grand retour du ninja lors de l'E3 2001. Pourtant, les apparences sont parfois trompeuses...



Raaah, la scène du Harrier sur le pont George Washington... un grand moment trop vite oublié ?



Après l'explosion du tanker en 2000, Snake échappe à l'eau en 2001. Changement de scénario ou véritable mystère ?

TGS 2001



Toute première séquence de la vidéo du TGS 2001... et énorme révélation pour qui a de très, très bons yeux. Trippant.

Première apparition d'Otacon en chair et en 3D. Deux détails visuels vous permettent de déduire quelque chose sur cette image. Saurez-vous la décoder ?



Quelle est donc cette beauté froide découverte ici furtivement ?...



Rien ne vous choque là ? « Ils ont des yeux et ils ne voient pas... »

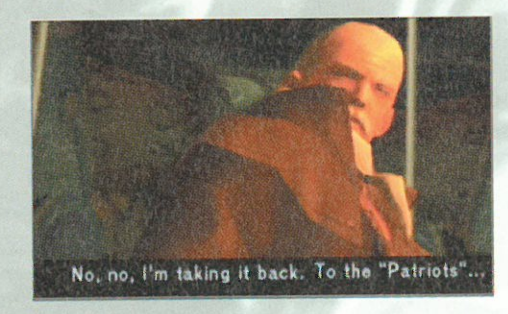


Quant à Ray, sans trop vous en révéler, il ne suffit que de prendre ses petits doigts et de compter. Enfin j'me comprends.

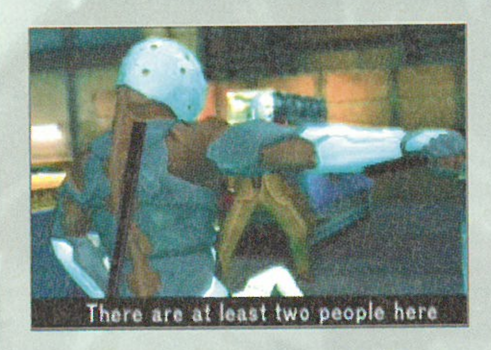
Le choc des photos, le poids des mots

Attention... pour ne rien révéler de crucial et susciter toujours plus le doute, j'ai décidé de vous rafraîchir la mémoire en réunissant les phrases les plus importantes issues des différents trailers. De nombreuses informations confidentielles y ont été insérées, mais comme d'habitude, saurez-vous les percevoir... et surtout les déchiffrer ? Un conseil : lorsque vous aurez eu la chance de finir le jeu, relisez de nouveau ces phrases et rejetez un coup d'œil à l'encart réservé aux trailers, votre regard risque d'avoir bien changé. C'est aussi ça, la magie de Kojima. Saurez-vous percer à jour les mystères entourant Snake ?

« IL EST MON FILS. JE LUI AI TOUT APPRIS. »



« SOLID SNAKE EST MORT... MAIS IL EST ENCORE ICI. AURAIT-IL SURVÉCU OU EN EXISTE-T-IL DEUX ? »

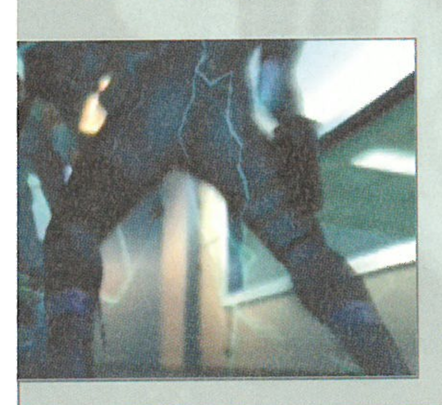


« APRÈS TOUT, TOI SEUL POURRAS ME LIBÉRER DE MES SOUFFRANCES. »

« TOI ? MAIS TU ES MORT ! »

« NOUS NE SOMMES PAS DES INSTRUMENTS DU GOUVERNEMENT, OU D'UNE QUELCONQUE ORGANISATION. COMBATTRE ÉTAIT LA SEULE CHOSE QUE JE MAÎTRISAIS, MAIS... AU MOINS J'AI TOUJOURS COMBATTU POUR CE QUE JE CROYAIS JUSTE... »

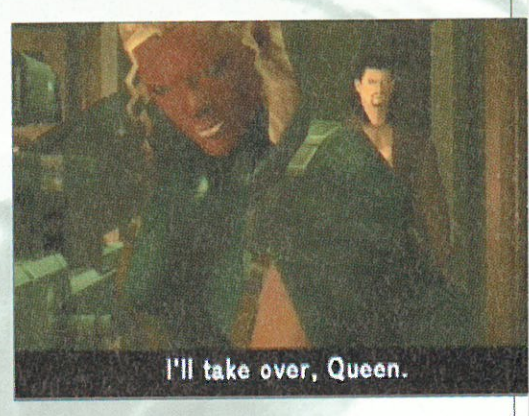
« IL N'Y A QU'UNE PLACE, SNAKE ! TOUT COMME IL N'Y AURA QU'UN SEUL BIG BOSS ! »



« - VOUS COMPTEZ VOLER CET ENGIN ?
- VOLER ? NON, NON, JE NE FAIS QUE LE RÉCUPÉRER. LE RAPPORTER AUX " PATRIOTS " ! »

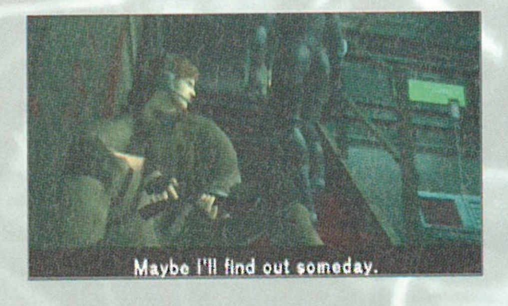
« NI AMI, NI ENNEMI. JE VIENS D'UN MONDE OÙ CES MOTS N'ONT PLUS DE SENS. COMME TOI, JE N'AI PAS DE NOM. »

« GEORGE SEARS, 43E PRÉSIDENT DES ÉTATS-UNIS. C'ÉTAIT SOUS CE NOM QU'IL SE PRÉSENTAIT AU PUBLIC. MAIS JE LE CONNAISSAIS PAR SON NOM DE CODE : « SOLIDUS SNAKE ». NI SOLID, NI LIQUID, IL S'AGIT D'UNE CRÉATION PARFAITEMENT ÉQUILIBRÉE. IL FAISAIT PARTIE D'UNE ORGANISATION CONTRE LAQUELLE IL EST VAIN DE LUTTER. »



« - JE T'AURAI ATTENDU LONGTEMPS, SOLID SNAKE.
- JE N'AI PAS TUÉ TON PÈRE ! »

« JE N'AI PAS LE DROIT DE MOURIR. IL Y A ENCORE TANT DE CHOSES QUE JE ME DOIS D'EXÉCUTER. »



« - CELA FAIT SI LONGTEMPS, MON FRÈRE !
- QUI ÊTES-VOUS ?
- TU SAIS BIEN QUI JE SUIS... - LIQUID ? »

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

2 épisodes, les yeux dans les yeux

Metal Gear Solid. La PSone. Souvenez-vous. Que d'émotions. Un projet titanesque, un développement haletant, des reports... pour aboutir à une apothéose ludique à vous en donner des frissons d'extase. Aujourd'hui, si Snake opère son grand retour, les années se sont écoulées, les consoles ont changé, et la galaxie Kojima a pris une tout autre ampleur. Toujours plus gigantesque. Afin que vous en preniez mieux conscience, voici un petit tableau comparatif des deux épisodes. Que d'évolutions...

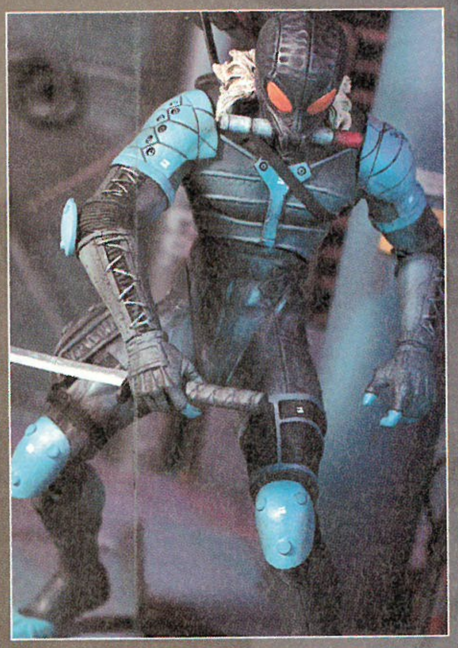
	METAL GEAR SOLID	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY
CONSOLE	PlayStation	PlayStation 2
COÛT DU DÉVELOPPEMENT	Non dévoilé (mais bien inférieur à MGS2)	Estimé à près de 10 millions de dollars (soit environ 73 millions de francs)
DURÉE DU PROJET	1994-1998	Novembre 1998-Septembre 2001
TAILLE DE L'ÉQUIPE	10 personnes initialement... puis 30 en fin de projets	Un groupe de 30 personnes qui s'étoffera pour atteindre jusqu'à 70 personnes
TAILLE DU SCRIPT	Près de 500 pages	Plus de 800 pages (le script original comptait plus du double de pages !)
PREMIÈRE APPARITION PUBLIQUE	E3 1997	E3 2000
PUISSANCE DE CALCUL ALLOUÉE À L'I.A. DES ENNEMIS	2 % (!)	30 %
MAXIMUM D'ENNEMIS PRÉSENTS SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN	4 virtuellement (via le radar)... mais seulement 2 affichés en temps réel	6 présents ensemble à l'écran... plus les nombreux effets visuels
STOCKAGE DES DONNÉES	1,1 Go (tenant sur 2 CD)	4,3 Go (sur un DVD)
TECHNIQUE DE CONCEPTION DES NIVEAUX	En recréant les décors avec des Lego à l'échelle 1/30e	Sur ordinateur ou en rejouant les scènes en « live » dans les bureaux de Konami !
NOMBRE DE PERSONNAGES PRINCIPAUX	11	13 dont certains...

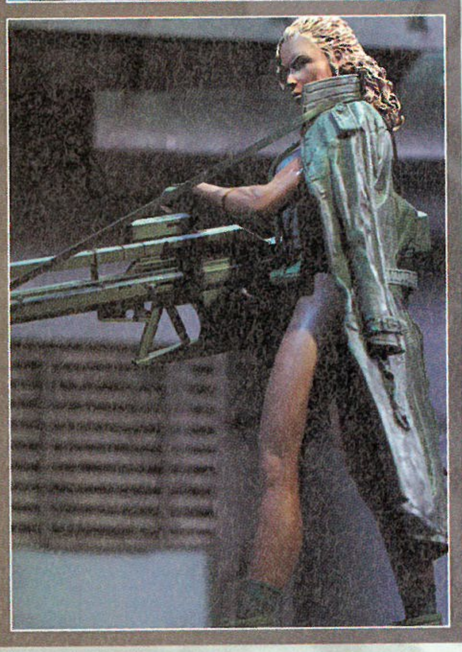
POURQUOI IL FAUT ATTENDRE LA VERSION FRANÇAISE !

Difficile de patienter calmement lorsqu'on sait qu'une fois de plus, nous serons les derniers servis. Aujourd'hui, Américains et Japonais ont d'ores et déjà percé l'ensemble des mystères entourant le jeu... alors pourquoi ne pas craquer pour une version import ? Eh bien tout simplement parce que votre patience sera amplement récompensée. En effet, notre version de Metal Gear Solid 2 profitera d'une édition collector absolument somptueuse. Au programme, un DVD de making of inédit (réalisé par Nicolas Beuglet de Fun TV, déjà responsable de l'excellent making of de Silent Hill 2), mais aussi et surtout de nouveaux éléments de gameplay exclusifs ! Eh oui, les Américains et les Japonais auront peut-être été les premiers servis... mais nous devrions finalement être les mieux lotis ! Dernier détail d'importance : les voix resteront en anglais (supra-classe !) avec sous-titrages bien utiles en français ! Quant au mode 60 Hz, il devrait être de la partie, même si aucune confirmation n'a encore été formulée. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts, mais, une fois n'est pas coutume, la version PAL de MGS2 devrait sentir la poudre. Décidément, Konami France n'en finit plus de nous gâter !

LES FIGURINES MCFARLANE

Disponibles aux États-Unis depuis la mi-novembre, les nouvelles action-figures MGS2 de McFarlane impressionnent par leur finesse. La très, mais alors très grande classe. Le premier set comprend 6 figurines articulées mettant en scène Snake, Revolver Ocelot, Fortune et d'autres (on dira ça comme ça)... Tout l'équipement a été reproduit avec précision, du grand art. Ceux qui souhaiteraient faire le plein de jolis fonds d'écran n'ont plus qu'à tapoter sur leur clavier l'adresse suivante : www.spawn.com/features/mgs2/solidsnake.html. Attention tout de même, quelques spoilers sont présents dans les pages du site. Une visite qu'il serait peut-être préférable d'effectuer après avoir fini l'aventure. À vos risques et périls, donc...





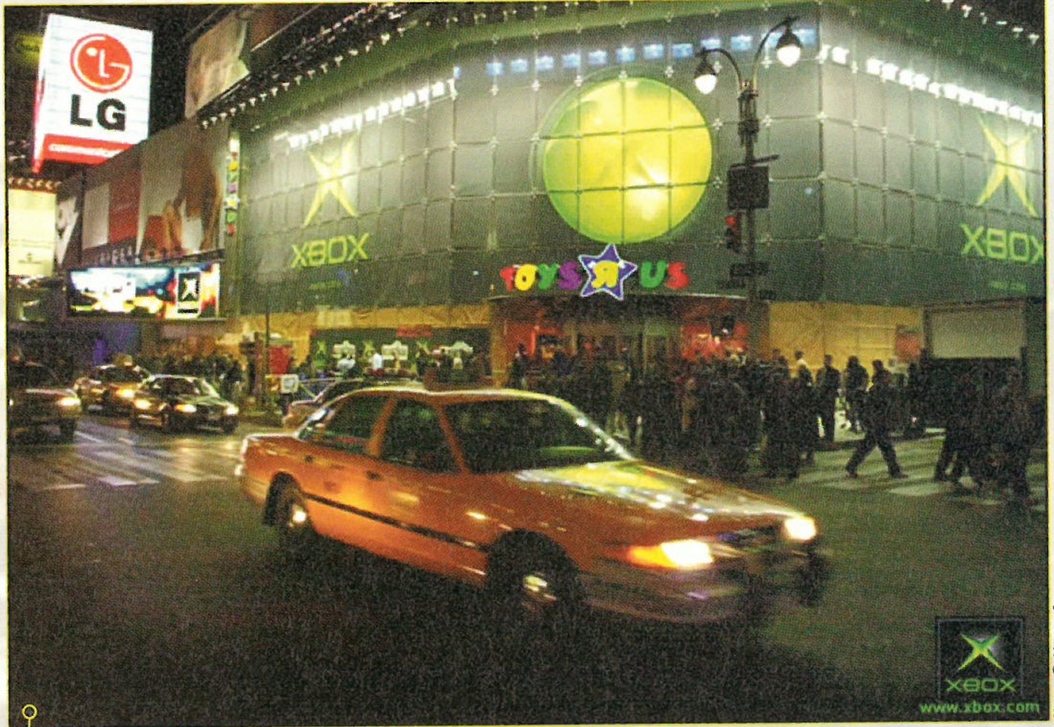
LA XBOX AUX USA

CONSTRUCTEUR : Microsoft
SORTIE AUX USA : 15 novembre 2001
DISPO. EUROPE : 14 mars 2002

La Xbox aux USA

Lancement réussi

AUJOURD'HUI, 29 NOVEMBRE 2001, NOUS ATTENDONS AVEC IMPATIENCE LE RETOUR DE RAAAAHAN, PUISQUE CE DERNIER REVIENT DES ÉTATS-UNIS LES BRAS CHARGÉS DE XBOX. JE CITE JEAN : « ON N'EST PAS PRÈS DE VOIR VAMPIRELLA, IL DOIT ÊTRE CHEZ LUI EN TRAIN DE JOUER COMME UN GROS PORC À HALO. » PU..., MAIS IL A RAISON LE WILLOW !

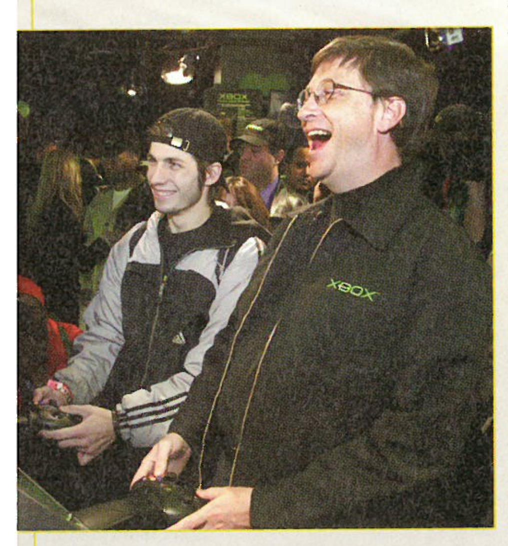


Depuis plusieurs semaines, de nombreux magasins et immeubles sont habillés aux couleurs de la Xbox.

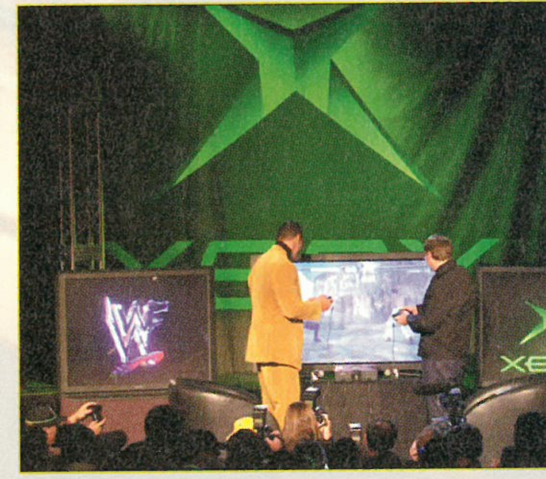
Photos © Microsoft

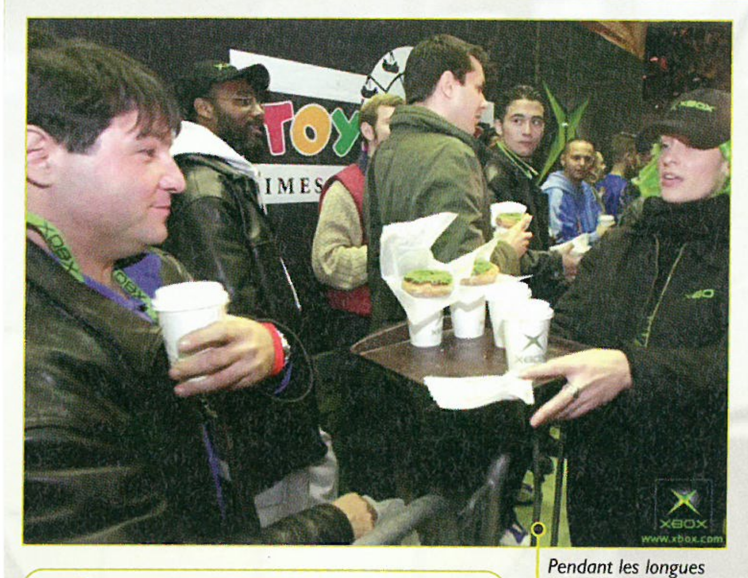


Visiblement, on est content de ses achats. J'suis sûr que dans moins de 2 heures, la machine sera complètement désossée !



À quelques miles de l'agitation et du marasme économique qui secouent encore les États-Unis après les attentats du 11 septembre, Bill Gates, empereur de Microsoft, vient de livrer sur un « transpal » son dernier joujou. La très attendue console noire marquée d'une croix verte s'est « arrachée » dès les premières heures du 15 novembre. Pourtant, depuis le salon de l'E3, les spéculations allaient bon train sur la sortie de la Xbox. Les titres présentés, trop peu nombreux et de qualité « douteuse » (hormis Dead or Alive 3, L'Odyssée de Munch et Halo), laissaient présager un report de sa sortie officielle, voire une annulation pure et simple selon les plus défaitistes. C'était sans compter sur la détermination de Bilou. La première véritable console de salon « made in USA » depuis des années se devait de voir le jour au nom d'un patriotisme exacerbé, et surtout faire face à la suprématie nippone qui, depuis bientôt 3 décennies, fait la nique aux technologies américaines. Les forces en puissance et en présence que sont Nintendo, Sega et Sony sont les rouleaux compresseurs qui ont réussi à se faire une place de rêve au soleil vidéo-catodico-ludique. Microsoft a enfin réagi !





Pendant les longues heures d'attente, les hôtesses en profitent pour chouchouter les futurs clients. Ce n'est pas en France qu'on verrait ça !





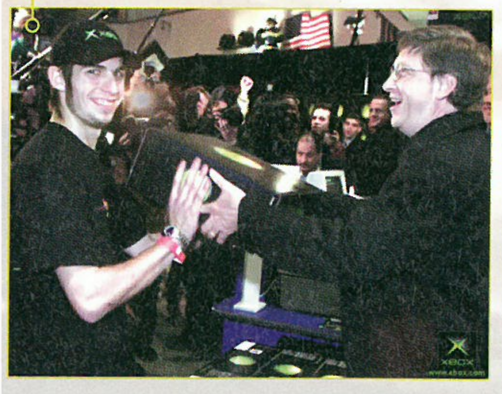
LES 19 TITRES DU LANCEMENT US

Air Force Delta Storm, Cel Damage, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, L'Odyssée de Munch, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, Nascar Heat 2002, Nascar Thunder 2002, NFL Fever 2002, NHL Hitz 2002, Project Gotham Racing, Shrek, Test Drive Off-Road : Wide Open, Tony Hawk's Pro Skater 2X, Transworld Surf, 4x4 Evolution 2. Une liste qui s'est allongée quelques jours après, et qui s'étoffera encore lors de la sortie européenne. Un moindre mal pour cette attente coutumière à laquelle nous avons bien du mal à nous faire !

RAPPEL HISTORIQUE

Le 23 novembre 1999, minuit sonnant, les Champs-Élysées étaient encore plus mouvementés que d'ordinaire. Les accros du jeu et autres curieux se pressaient derrière le service d'ordre mal organisé du Virgin Megastore. Le rideau se levait enfin sur la PS2, la seconde console à franchir le pas « nouvelle génération » après la Dreamcast de Sega. Bousculades, écrasements d'orteils, vigiles évacuant les filles avec des mains baladeuses... Un véritable raz-de-marée humain prêt à se faire massacrer pour obtenir la fameuse boîte noire. Un mauvais moment à passer qui ne devait plus se reproduire. Pourtant, les États-Unis ont eux aussi connu cette « hystérie » collective lors du lancement de la Xbox, le désordre en moins. En effet, à Times Square, en plein cœur de Manhattan, le magasin Toys'R Us fut la cible des gamers qui, dès 8 heures du matin, s'étaient pressés devant les grilles pour former une impressionnante file d'attente. L'occasion était trop belle pour les partisans du « God Bless America », puisqu'aucune console 100 % américaine n'a vu le jour sur leur territoire depuis près de 15 ans. Les plus âgés d'entre vous se souviennent des consoles Atari, Mattel Intelevision, et plus loin encore de Colecovision. L'effervescence était donc à son comble, et tous ces petits envieux voulaient coûte que coûte repartir avec l'objet de leurs désirs, et non bredouilles.

« Pu..., arrête de rire bêtement et magne-toi, c'est super lourd ! »



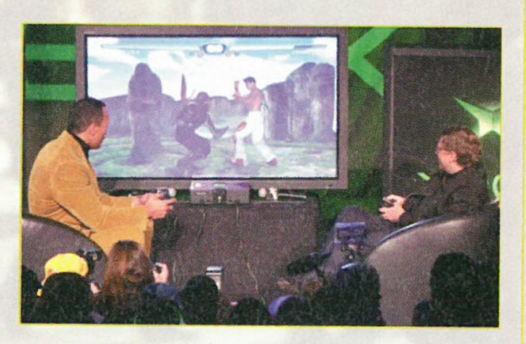




« The Rock », star américaine de catch, prêt à mettre une tôle à Bill sur Dead or Alive 3.

3, 2, 1, 0...

À minuit une minute, les portes s'ouvraient enfin, libérant quelques mètres de trottoir sur Broadway, mais la cohue se trouvait maintenant dans le magasin. Ceux qui n'avaient pas encore réussi à pénétrer à l'intérieur de cette caverne aux trésors pouvaient commencer à se lécher les babines avec un show diffusé sur écran géant. L'énorme machine commerciale américaine s'était mise en marche en projetant des images de différents jeux. Bill Gates en personne s'était déplacé pour goûter comme il se devait à la ferveur des accros du jeu pour son nouveau bébé. Les plus « chanceux », qui repartaient avec leurs 4 kilos de technologie sous le bras, ont même pu obtenir un autographe du Monsieur Microsoft himself. Pour 299 $ (soit environ 2 000 F, ou 305 euros), il pouvait quand même se fendre de quelques signatures, le gars ! Et quand je pense que la Xbox arrivera chez nous le 14 mars 2002, seule, à plus de 3 000 F (soit 479 euros), sans Bill et sans autographe, je me dis qu'il fait bon être Américain parfois. Non, j'déconne ! Bref, durant toute la nuit et la journée qui suivit, toutes les boutiques spécialisées ont vu un flot humain se déverser dans leurs allées pour attraper la bête et quelques jeux pour la nourrir. Le jour du lancement, d'après une estimation américaine, sur les 300 000 unités disponibles, près de 250 000 consoles sont parties comme des petits pains. Le pourcentage exact serait de 73 %. On est loin de la rupture de stock causée intentionnellement par Sony, mais les chiffres sont satisfaisants et la guerre tant attendue entre les deux géants va enfin pouvoir commencer. D'autant que 100 000 Xbox vont être produites chaque semaine pour couvrir la demande aux États-Unis. Et puis, il ne faut surtout pas oublier que 3 jours après la sortie de la Xbox, ce fut au tour de Nintendo et de la formidable GameCube de se dévoiler au grand jour pour le peuple américain. Peuple qui lui a réservé un accueil des plus sympathiques et chaleureux. De quoi rendre jalouse cette Xbox qui nous réserve encore bien des surprises !



PAR MISTER BROWN

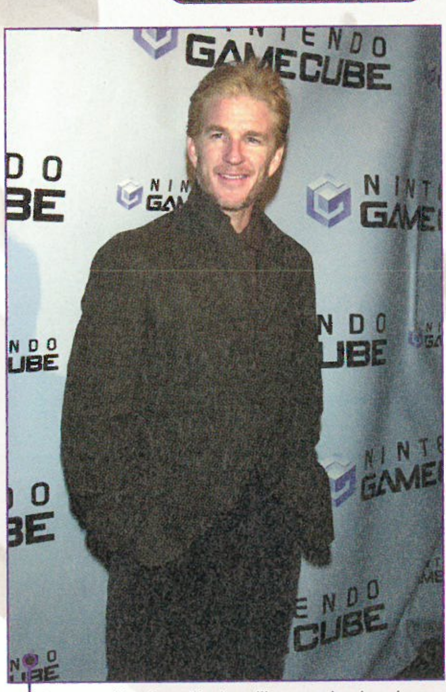
GAMECUBE

CONSTRUCTEUR NINTENDO
SORTIE AUX USA 18 NOVEMBRE 2001
DISPO. EUROPE AVRIL/MAI 2002

GameCube :

Une petite reine au pays des requins

BIEN QUE LA XBOX RETIENNE L'ATTENTION DE L'ENSEMBLE DE LA RÉDAC, JULO NE LÂCHE PAS SA GAMECUBE ET PREND UN PIED D'ENFER AVEC STAR WARS : ROGUE LEADER. KENDY, TOUJOURS AUSSI CHIANT, N'ARRÊTE PAS DE LUI CASSER SON TRIP. TOUT ÇA POUR DIRE QUE LA GAMECUBE, C'EST DE LA BOMBE !

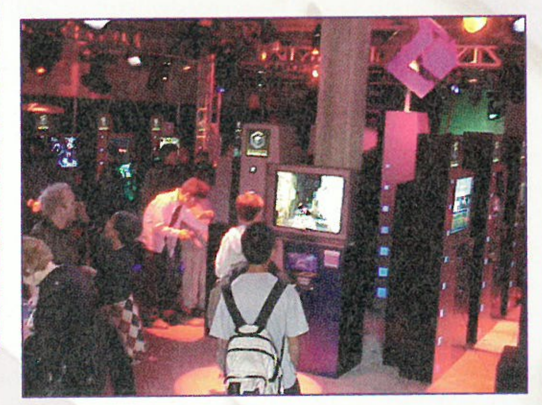


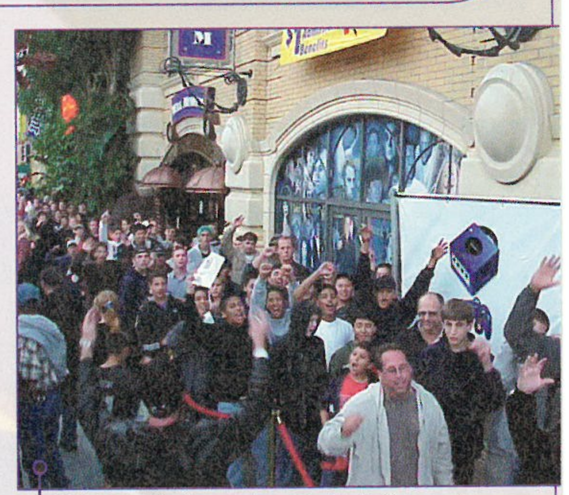
Lorsque Matthew Modine, l'homme le plus classe du monde, se la donne grave chez Nintendo...

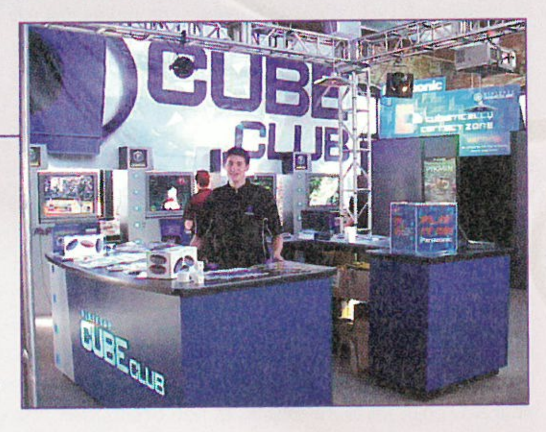
Depuis de nombreux mois, l'annonce de la sortie de la GameCube a retenti comme un coup de tonnerre dans le monde vidéoludique. Sony, en avance sur ses concurrents directs avec déjà près de 18 millions de consoles vendues à travers le monde, se rongeait les sangs et attendait avec impatience les premiers résultats de la petite boîte. Comme chaque année, le salon de l'E3 marqua le début d'une nouvelle ère et fut le baromètre de chaque éditeur et constructeur. Si Sony a confirmé ses ambitions et la qualité des productions tant attendues sur PS2, Nintendo allait marquer les esprits de toute la profession. En effet, l'énorme stand sur lequel on pouvait admirer la jolie petite bête et les futurs hits en devenir (Star Wars : Rogue Leader, Luigi's Mansion, Wave Race...) a accueilli un nombre considérable de visiteurs. Il ne restait plus qu'à attendre la confirmation lors de la sortie de la GameCube sur le territoire nippon et l'accueil que lui réserveraient les Américains.

NIPPONS VS RICAINS

Le 14 septembre fut la date choisie par les Japonais pour mettre en vente la GameCube. Je revois encore notre Gollum national, excité comme une puce, ne tenant pas en place plus d'un quart de seconde durant les quelques jours qui précédaient cette sortie. Aujourd'hui, il attend avec impatience les prochains jeux qui pourront le faire tripper autant que MGS2. Le lancement au Japon allait donc donner la mesure de ce qui devrait se passer aux États-Unis. Mais cette arrivée n'eut pas le retentissement escompté. Sur les




Malgré une file d'attente interminable, la foule garde le sourire.



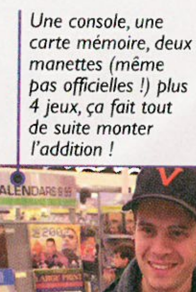
500 000 unités disponibles pour le jour J, seules 150 000 furent vendues le premier jour, pour un total de 510 000 fin septembre. En comparaison, la PS2 s'est arrachée à 980 000 exemplaires dès le premier jour ! Aux États-Unis, c'est donc le 18 novembre qui a été choisi pour son lancement, soit 3 jours après la sortie de la Xbox (quelques privilégiés qui avaient réservé leur console ont pu l'obtenir le 15). Mais son lancement ne s'est pas fait dans les mêmes conditions que la console de Microsoft. Moins de publicité, moins de démesure, moins de battage, plus de discrétion, et pourtant ce lancement a été annoncé comme le plus gros de toute l'histoire de Nintendo. Mais qui dit « discret » ne veut pas dire « passer inaperçu ». La GameCube s'est quand même très bien écoulée.

sortie « made in USA »





Le moment le moins drôle : le passage à la caisse, même si la GameCube reste très abordable.



Une console, une carte mémoire, deux manettes (même pas officielles !) plus 4 jeux, ça fait tout de suite monter l'addition !

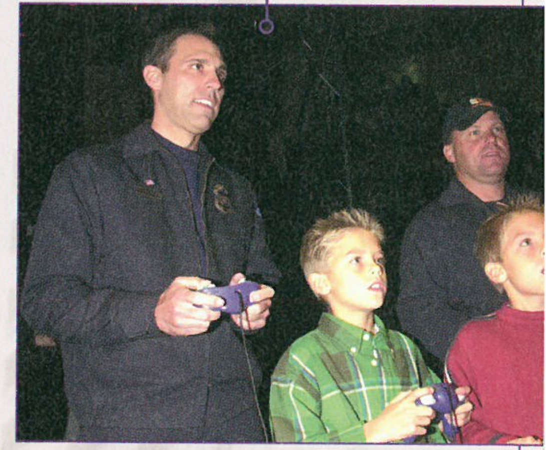


Un clone de Laure en train d'épauler les joueurs. Les amateurs sont nombreux !

C.Q.F.D.

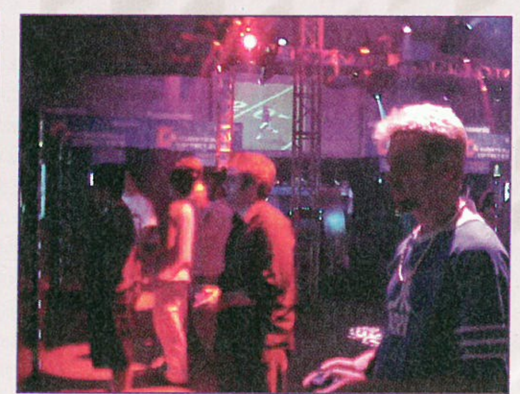
Sur l'ensemble du territoire américain, ce sont 700 000 consoles qui étaient sur le marché pour le premier jour. Nintendo of America entendait bien faire un carton au nez et à la barbe de Microsoft, mais ce ne fut pas tout à fait le cas, enfin si, presque ! Explications. Comparativement aux 250 000 Xbox vendues le premier jour (soit 73 % du volume), les acheteurs de la GameCube (en majorité plus jeunes que pour les autres machines) se sont rués sur 350 000 bécanes. En proportion, cela représente « seulement » 47 % du volume mis sur le marché. Mais si l'on ajoute à ces 47 % les accessoires et les jeux qui vont avec, la somme est juste énorme. Le fabricant japonais a donc récolté près de 100 millions de dollars le premier jour. Et on peut constater une fois de plus que l'industrie du jeu vidéo se porte très bien malgré la conjoncture, et devance régulièrement l'industrie cinématographique. À titre d'exemple, les 3 premiers jours de projection du film *Harry Potter à l'école des sorciers* ont rapporté la somme de 93 millions de dollars ! Au jour d'aujourd'hui, les 700 000 consoles ont été quasiment toutes vendues, et pour ne pas se retrouver dans la même situation que Sony, Nintendo réalimente les stocks avec 100 000 unités par semaine. Si Nintendo espère franchir le cap des 1,4 million de consoles au Japon pour la fin de l'année, l'objectif américain est de 1,1 million en 10 fois moins de temps ! On peut donc dire que la GameCube est entrée comme une petite reine aux États-Unis et qu'elle n'a pas raté son lancement. Maintenant, pour nous Européens, éternels derniers servis, il ne nous reste plus qu'à patienter jusqu'au moment du prochain muguet pour pouvoir admirer les capacités de cette merveilleuse console, sa manette ergonomique, le tout à un prix raisonnable (moins de 300 euros). Comme d'habitude, la seule façon de se consoler est de se dire qu'il y aura beaucoup plus de (bons) jeux. Allez, patience les gars, c'est bientôt notre tour !

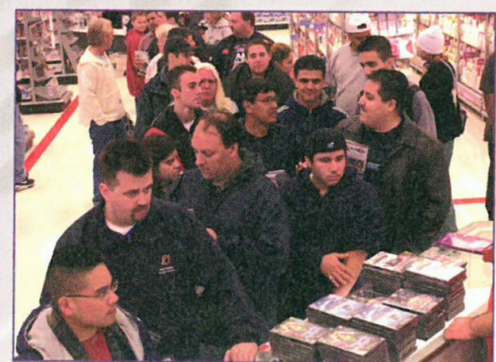
Petits et grands, la GameCube s'adresse à un large public.



LE « DER DES DER »

On le sait depuis quelques jours, Nintendo et Hudson vont rendre un ultime hommage à la N64. Le dernier titre de la console sortira en décembre 2001 au Japon. Si vous avez raté le Netp@d du mois de décembre (honte à vous bande d'ingrats, Chris et Angel se démènent nuit et jour pour vous trouver les meilleures infos du Net), sachez qu'il s'agira de Bomberman 64 : Last Attack.





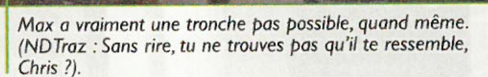
PAR MISTER BROWN

ÉDITEUR : 3D Realms
MACHINE : PlayStation 2
DISPO. EUROPE : Janvier 2002

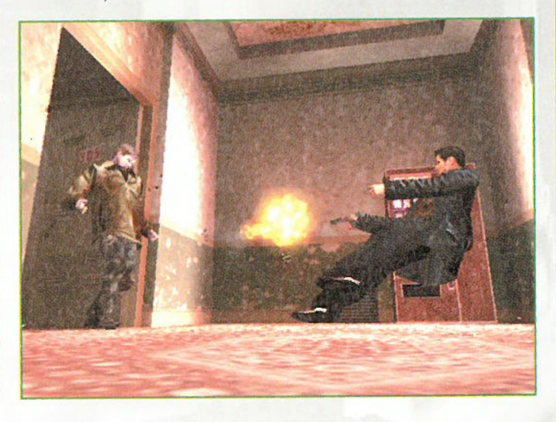
Max Payne

Si John Woo avait réalisé *Matrix*...





Max a vraiment une tronche pas possible, quand même. (NDTraz : Sans rire, tu ne trouves pas qu'il te ressemble, Chris ?).



MAX PAYNE EST UN TITRE QUI A BEAUCOUP FAIT PARLER DE LUI SUR PC, IL Y A DE CELA QUELQUES MOIS. JEU POLÉMIQUE, IL S'EST ATTIRÉ AUTANT DE LOUANGES QUE DE CRITIQUES. JEU D'AMBIANCE AVANT TOUT, MAX PAYNE EST UN FILM DE « POSEUR », RÉSOLUMENT BOURRIN, QUI FERA TOUT DE MÊME FORCÉMENT LE BONHEUR DE NOMBREUX POSSESSEURS DE PS2.

Max Payne se présente comme un polar que l'on aurait tiré d'une bande dessinée à la sombre atmosphère, ses différents niveaux étant entrecoupés de romans-photos dans lesquels on suit les évolutions du héros. Payne... voilà un nom qui fait furieusement penser au mot « pain », qui signifie « douleur » en anglais. Ce n'est certainement pas un hasard. Ce bon vieux Max est en fait un policier dont la femme et la petite fille ont été assassinées et qui cherche évidemment à se venger. Après voir intégré les rangs de la DEA (Drug Enforcement Administration), il finit par remonter une filière et s'attaque sans merci au réseau qui a anéanti sa vie de famille. Au programme : un bon paquet de bastos, et autant de corps de malfrats pour les recevoir et finir en carpettes. J'espère que son armurier lui fait un prix, parce que les boîtes de cartouches, Max les utilise par paquets de douze...

Humour noir et sang écarlate

Max Payne est un homme au rictus affiché moqueur, qui n'a plus rien à perdre et sait sourire à la mort lorsqu'il la voit en face. Il possède une voix calme et posée qui contraste avec les actions super violentes qu'il effectue tout au long du jeu. Enfin ça, c'est pour la version américaine du jeu (qui nous a été présentée pour cet Événement PS2). En ce qui concerne la version française, on aura droit à une traduction pour tous les textes écrits (une bonne chose) mais le doublage sera également en français. Je dis ça sur un ton de dépit car les voix françaises, de l'avis général, étaient d'une qualité plutôt médiocre sur PC (NDTraz : Je confirme !). Si on se retrouve avec les mêmes, nous n'aurons que nos oreilles pour pleurer... Max Payne est un jeu sans véri-



On tire d'abord, on interroge après. Du pur Obélix-style !

L'ambiance est chaleureuse...

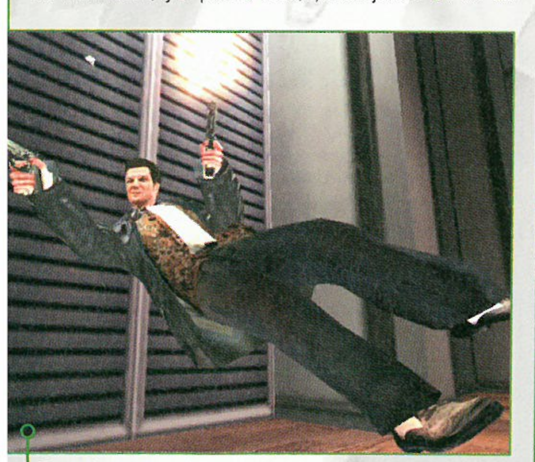
table finesse, qui plonge ses racines dans le trip shoot 3D old-school « je vois, je blaste » (particularité : ce titre impose une vue à la troisième personne, ce qui n'est pas courant dans un FPS). Vous récupérez de nombreuses armes au fur et à mesure de votre progression, de la batte de base-ball au fusil à canon scié, en passant par le double pistolet automatique, etc. L'ambiance de Max Payne est glauque, et vous vous baladerez dans des endroits forcément miteux : hôtels pourris, ruelles obscures, squats remplis de drogués... En étalant la cervelle de vos adversaires sur les murs des endroits que vous traversez, vous y redonnerez certainement tout à coup un peu plus de couleur, à défaut d'y apporter vraiment de la gaieté. Basique, Max Payne l'est certainement. Il possède néanmoins une caractéristique qui a fait pousser des « oh ! » et des « ah ! » (c'est selon) à bien des joueurs. Cette caractéristique se résume en deux mots : Bullet Time.

Inspiration « Matrixienne » évidente

Le Bullet Time... Voilà ce qui fait tout l'intérêt du jeu, selon certains. Ce procédé est inspiré directement de ces scènes de *Matrix* où l'action est ralentie et où les balles semblent voler tout doucement dans les airs. Ainsi, vous pourrez faire plonger Max dans n'importe quelle direction pendant que vous ralentissez le jeu, ceci afin d'ajuster vos tirs et admirer les malfrats qui se font exploser par vos balles divinement bien ajustées. Sauvage. Quand on maîtrise un minimum, y a pas à dire, ça en jette. On se dit que si John Woo avait réalisé *Matrix*, on aurait certainement eu droit à des séquences de ce genre. Le Bullet Time n'est évidemment pas infini et vous devrez le « recharger » en alignant les cadavres. Mais ça vous savez faire, a priori... Bénéficiant d'une mise en scène plutôt efficace, Max Payne version PS2 est un portage pur et simple de la version PC. Je pense toutefois sincèrement pouvoir dire que le jeu, en passant sur console, a perdu quelques-unes de ses qualités esthétiques (frame-rate moins performant, textures un chouïa plus grossières...), qu'il propose des temps de chargement plus longs et, surtout, que sa jouabilité est devenue plus problématique à cause du paddle. Certes, on s'y fait au bout d'un moment (surtout parce qu'on n'a pas le choix), mais même en réglant la sensibilité au minimum, le réticule de visée est fatalement moins précis que lorsqu'on utilise une souris. Dommage. Reste d'ailleurs à voir si le jeu sera jouable avec souris et clavier USB dans sa version définitive. Ce pourrait être un plus indéniable. Bref, si Max Payne semble tenir la plupart de ses promesses sur PS2, il ne nous a enthousiasmés que modérément ici à la rédaction. Il faut dire qu'il y a peu de fervents amateurs de la version PC dans nos rangs, la plupart d'entre nous ayant du mal à pardonner à Max Payne l'Intelligence Artificielle limitée des personnages que vous devez combattre. Reste que ce jeu est un titre fort et qu'il saura certainement trouver son public. On vous tient bien sûr au courant des évolutions concernant ce cher Max dans les mois à venir...



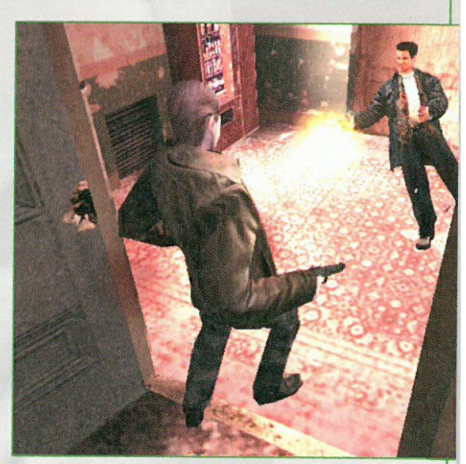
Soyez cool avec ce monsieur... tant qu'il vous tient en joue.



Exemple typique d'un mouvement « Bullet Time ». On plonge sur le côté et on tire.

Oui, Max a la gâchette facile. Et alors ?





PAR CHRIS

La saga des développeurs

par Papy Chris

UBI SOFT : Une histoire de famille...

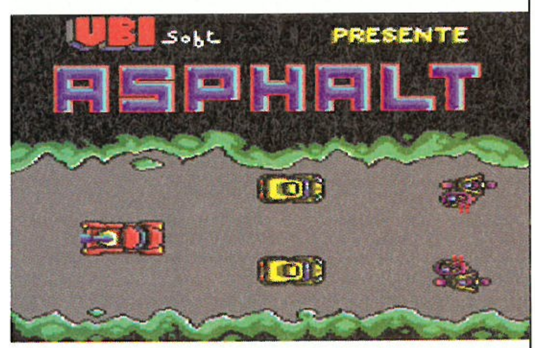
Ubi Soft représente le succès vidéoludique à la française comme il y en a peu, et ce groupe fait désormais partie des « blockbusters » du jeu vidéo dans le monde. On doit de nombreux titres à ce développeur/éditeur/distributeur, et, de tous les héros qui sont sortis de cette usine à rêves, c'est indiscutablement Rayman qui reste encore et toujours dans les mémoires. Mais voyons tout cela de plus près...



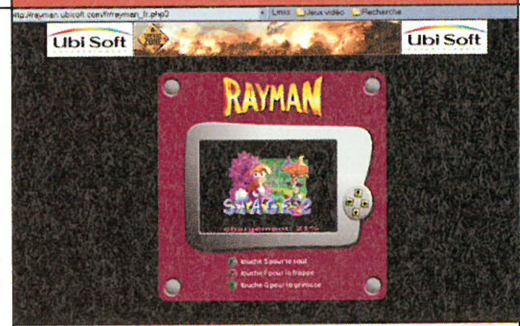
En l'espace de 15 ans, la petite entreprise de la famille Guillemot a manifestement pris de l'ampleur, c'est une certitude. Tout commence en 1986, lorsque les cinq fils de M. et Mme Guillemot (Michel, Christian, Claude, Gérard, et surtout Yves Guillemot) décident de donner un nouvel élan à l'entreprise familiale bretonne en se lançant dans la distribution de produits informatiques, avec Guillemot International. Ce premier mouvement précède la création d'Ubi Soft Entertainment proprement dite, et dès ses premières années d'existence, la société s'associe à des éditeurs comme Electronic Arts, Sierra, Microprose ou encore Novalogic, en leur proposant de distribuer leurs logiciels (sur Atari ST, Amiga et Amstrad CPC). À l'aube des années 90, Ubi Soft implante ses premières filiales à l'étranger (États-Unis, Angleterre et Allemagne). Pour résumer, ça commence fort et, nous allons le voir, ce n'est pas près de s'arrêter...

Et Rayman fut...

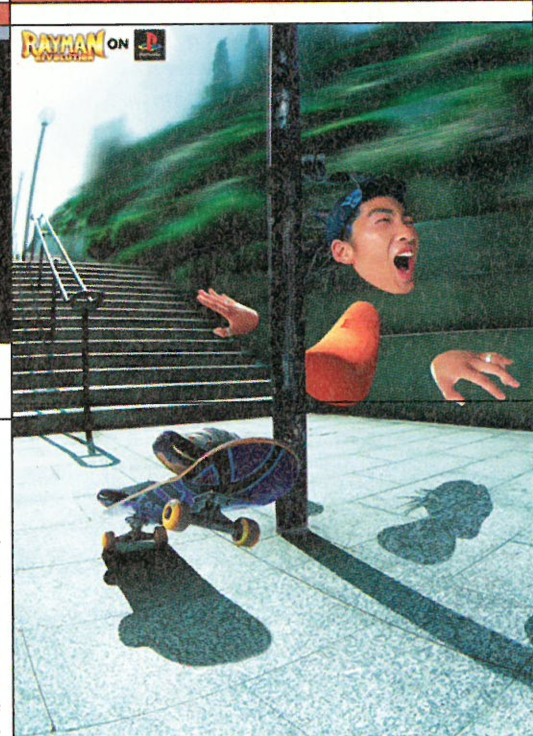
À partir de 1991, Ubi Soft passe des accords avec Sega et Nintendo pour distribuer des titres sur leurs consoles. Le marché des jeux vidéo s'étend et Ubi ne rate pas le coche. Mais la distribution est une chose, la création une autre. En 94, Ubi décide de mettre en place des studios de création internes afin de proposer, à l'avenir, ses propres jeux (ce qu'il a déjà pu faire auparavant, mais sans s'appuyer sur une véritable structure organisée). Ubi devient donc un développeur/éditeur/distributeur indépendant qui gagne en puissance. Reste à recruter de jeunes talents qui sauront maîtriser des domaines aussi divers que la création artistique (création de personnages, de décors, création musicale...), la maîtrise des outils 2D et 3D (3DSMax, Maya...), le game design, la programmation, etc. La société n'a pas à attendre longtemps avant que sa branche développement ne porte ses fruits, puisque dès 1995, Rayman fait une entrée remarquée dans le monde vidéoludique. D'abord développé pour la Jaguar d'Atari, Rayman s'y sentira un peu à l'étroit et sera développé également pour d'autres supports (Saturn, PlayStation). C'est évidemment sur la console de Sony que le petit être créé par Michel Ancel connaît le plus vif succès. La renommée de Rayman ne diminuera pas avec le nombre des années (j'en veux pour preuve la récente version Game Boy Advance du jeu), et ce pour une bonne raison : Rayman est un jeu de qualité. D'une qualité technique indéniable (beau et bien animé), il se révèle de surcroît assez difficile et le personnage de Rayman est attachant.



Asphalt, un jeu Ubi sur Amstrad CPC de... 1987. Ça ne nous rajeunit pas.



Vous pouvez jouer à Rayman avec une simple connexion Internet sur le site d'Ubi Soft. J'ai essayé, ça marche ! (www.ubi.com/FR/GamingZone)



Avec le personnage de Rayman, Ubi a proposé des pubs décalées et plutôt amusantes...

Les ingrédients du succès sont là. Ne surfant pas outre mesure sur la vague du succès, Ubi laisse sagement passer les années avant de sortir Rayman 2, cette fois tout en 3D, qui lui aussi se révélera d'une grande qualité et connaîtra un succès mérité. Ce n'est que récemment que les choses se sont un peu accélérées, avec le développement parallèle de Rayman M (qui se concentre davantage sur la course que sur la plate-forme) et l'arrivée de « produits dérivés » comme la gamme Rayman éducative ou encore la volonté affichée d'Ubi Soft de faire de Rayman un héros de dessin animé très populaire dans les années à venir.

L'explosion !

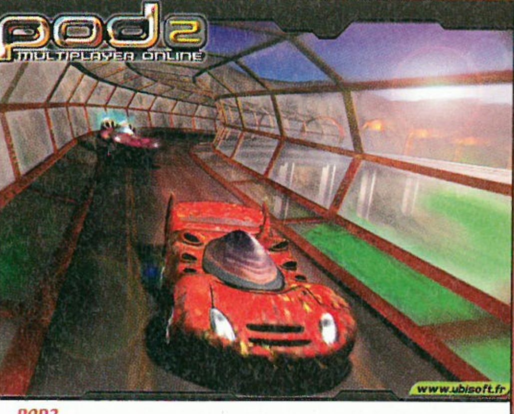
Entre 1995 et 2000, Ubi Soft connaît une période d'expansion impressionnante et travaille, au final, avec plus d'un millier de collaborateurs disséminés dans de nombreuses structures à travers le monde (voir encadré « Réseau »). En cette fin d'année 2001, on peut même estimer que les collaborateurs avoisinent les 1 800 âmes... 1996 est une date importante également, car elle marque l'entrée en Bourse de la société. La Bourse « consacre » les entreprises et génère de l'argent, même si, on l'a souvent vu, le cours fluctuant de quelques actions fait parfois regretter à certains dirigeants leurs velléités boursières... Mais revenons plus particulièrement sur le développement d'Ubi. En s'intéressant tôt au développement des consoles, la société s'impose et devient incontournable sur de nombreuses plates-formes. Ne faisant aucune distinction entre les marques (pas de jeux exclusifs pour telle ou telle console), Ubi Soft a toute la liberté requise pour proposer des titres nombreux et élargir son éventail de produits. Et puis, il ne faut pas oublier le PC, qui reste un atout majeur dans la manche de la société. Entre ses purs produits maison (Rayman, Tonic Trouble, POD, F1 Racing Championship...) et les produits d'éditeurs tiers qu'il distribue (Myst, Riven, Ghost Recon, Everquest, Monkey Island, les Star Wars de LucasArts, etc.), Ubi Soft possède donc un catalogue de titres impressionnant que beaucoup peuvent lui envier.

Un bilan flatteur

À l'heure où de nombreuses sociétés de jeux vidéo ont connu une année 2000 désastreuse pour diverses raisons (transition PlayStation/PS2, fin de production de la Dreamcast, GameCube et Xbox qui sortent en retard, etc.), Ubi affiche une santé financière presque insolente et fait figure de valeur sûre dans le milieu boursier. Une exception. Sa stratégie d'acquisition lui permet de viser des éditeurs de taille moyenne afin d'étoffer son catalogue de titres et d'être constamment présent sur le marché. En 2000, c'est Sinister Games aux États-Unis (Dukes of Hazard sur PlayStation) ou encore Grolier Interactive Ltd (en Grande-Bretagne) qui ont rejoint les rangs d'Ubi. En 2001 c'est Blue Byte (Allemagne) puis Red Storm et TLC (États-Unis) qui ont été « intégrés ». Ubi Soft grossit, donc, et s'attaque aux marchés porteurs. Cette politique porte ses fruits. Le groupe s'attache à acquérir des licences diverses (TF1 Licences, Éditions Dupuis, Playmobil...) et renforce sa logique de développement pour toutes les nouvelles machines. La GameCube et la Xbox seront certainement des plates-formes de choix pour la société, à l'avenir... Tourné vers le monde, Ubi Soft l'est certainement. Il n'empêche que le plus gros de son chiffre d'affaires se fait encore en France (40 % du CA). Ubi compte aujourd'hui plus de 500 collaborateurs dans l'Hexagone, avec des sites en région parisienne (Montreuil), à Montpellier et à Annecy. Les objectifs principaux d'Ubi Soft sont les suivants : appartenir au Top 5 des éditeurs mondiaux en 2005, et faire de Rayman un des 10 héros de dessins animés les plus connus à la même date. Un double pari difficile à tenir, certes, mais pas impossible compte tenu des résultats exponentiels d'Ubi Soft depuis sa création jusqu'à nos jours...



F1 Racing Championship, excellente simulation de course sur PC.



POD2.



Un réseau mondial impressionnant

Ubi Soft possède de nombreuses structures de distribution, ainsi que des studios de développement implantés dans d'autres pays. En voici la liste (entre parenthèses, sont indiquées les années de création de ces filiales). On remarquera que, désormais, Ubi Soft est présent sur tous les continents !

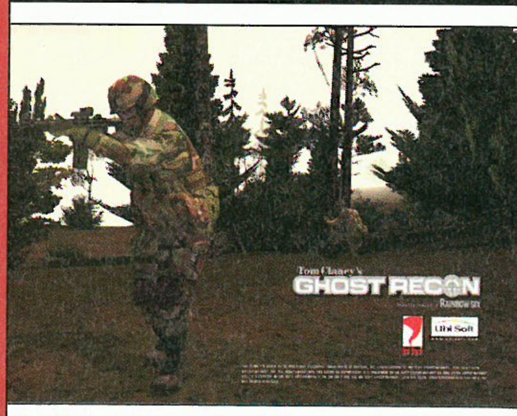
Filiales de distribution (pays) :
Grande-Bretagne, États-Unis, Allemagne (1989-90), Espagne, Italie (1994-95), Australie (97), Pays-Bas, Belgique, Danemark (98), Brésil (99).

Structures de production (villes) :
Shanghai, Montréal (1996-97), Casablanca, New York, Bucarest, Barcelone, Milan, Tokyo (98), Pékin (99).

Le cas Ubi Free

Le 15 décembre 1998, certains salariés d'Ubi Soft, sous couvert d'anonymat (et on les comprend), ont mis en place un syndicat « virtuel » sur Internet pour montrer du doigt les abus et les dysfonctionnements de la société. Y étaient épinglées les conditions de travail, l'absence de syndicat véritable, la gestion des ressources humaines, etc. Le procédé a fait grand bruit et la presse s'est fait l'écho de tout cela avec intérêt. On a ainsi pu lire des articles concernant Ubi Free dans des publications aussi diverses que Le Point, L'Entreprise, Libération, Le Monde Interactif, L'Express, et bien d'autres encore. Les frères Guillemot, soucieux de l'image de marque de leur entreprise (et peut-être même véritablement soucieux du bien-être de leurs salariés, dans le fond), ont rapidement décidé de prendre les choses en main et proposé de nouvelles résolutions pour calmer le jeu et tenter de résoudre certains problèmes. Ce « putsch » du monde vidéoludique reste tout de même une première dans l'histoire... Les archives du site sont toujours consultables.
(www.multimania.com/ubifree)

Ubi Free
SYNDICAT VIRTUEL
Entrez!



Red Storm a été racheté par Ubi en septembre 2000. La société peut donc fièrement arborer dans son catalogue des titres comme Rainbow Six, Ghost Recon, Rogue Spear...

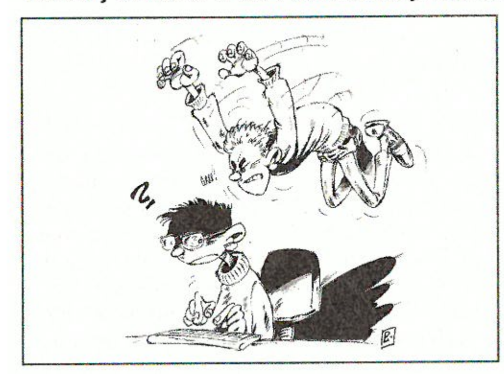
A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Quelle classe, Mister Brown m'a harcelé, puis bâillonné jusqu'à ce que je lui livre les chiffres des premières ventes du lancement de la Xbox et de la Game-Cube aux States. Résultat : me voilà bien dépourvu lorsque le Biz fut venu. Raaah, faisons fi de l'adversité, retroussons nos manches, passons en mode Robert Namias-okans, et prônons le journaliste total ! Ça déchire, vieux… Surtout, parler à la première personne du pluriel. C'est plus classe, nous trouvons. Nous vous saluons donc, en vous conviant à la lecture des news « businessifiantes » de ce frais mois de janvier.



Et toi, tu perds combien ?

Vendre des consoles par milliers, c'est bien, mais les vendre à perte, c'est tout de suite beaucoup moins intéressant (à court terme en tout cas). Ainsi, d'après une étude menée par l'institut de recherche financier anglais Beeson Gregory, on apprend que, pour chaque console vendue, Sony et Microsoft perdraient la rondelette somme de 100 $ (750 francs environ), tandis que de son côté, Nintendo limiterait méchamment la casse avec une insignifiante perte de 20 $. Nintendo pourrait donc rentabiliser plus vite sa machine, surtout en prenant en compte la prochaine baisse des coûts de production. Autre petite subtilité dont Nintendo a le secret pour se faire un max de pognon très vite : les royalties ! En effet, là où Microsoft et Sony se la jouent grands princes en ne réclamant aux éditeurs tiers que 7 malheureux dollars… Nintendo s'empiffre avec 16 $ de royalties ! Une politique d'optimisation des profits qui ne va pas vraiment dans le sens d'une ouverture aux éditeurs tiers, qui pourraient alors décider de privilégier des latitudes plus clémentes (du style chez M. et S.). Une affaire à suivre…

And the winner is…

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de décembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *CTW* (Europe) et l'organisme NPD Sales Tracking (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Dragon Quest IV (Enix/Psone)
2- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (Konami/PS2)
3- Super Smash Bros. DX (Nintendo/GC)
4- Holiday With Toro (Sony/PS2)
5- Guilty Gear X Plus (Sammy/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Harry Potter à l'école des sorciers (EA/PSone et GBA)
2- Pro Evolution Soccer (Konami/PS2)
3- Grand Theft Auto III (Take 2/PS2)
4- WWF Smackdown! Just Bring it (THQ/PS2)
5- FIFA 2002 (EA/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (Konami/PS2)
2- Tony Hawk's Pro Skater 3 (Activision/PS2 et GC)
3- Harry Potter Philosopher's Stone (EA/PSone et GBA)
4- Luigi's Mansion (Nintendo/GC)
5- Halo (Microsoft/Xbox)

TÉLEX

Au pays du saké et des katanas dans le bide, Hisashi Suzuki vient de déposer sa dém' de bourgeois. **Game over donc pour le tout frais ex-patron de Square et bon courage à Yuichi Wada** qui prendra la relève dès le 1er décembre. Des mouvements qui s'expliquent par les pertes record du développeur (13,28 milliards de yens de pertes sur les six derniers mois). Une chute vertigineuse, liée en partie au plantage planétaire (sauf en France !) du film *Final Fantasy*. Selon Yuichi Wada, l'heure de la restructuration a sonné ! Ta-daaa…

Dans un geste d'une humanité marketing emplie de compassion, **Namco a décidé de développer des accessoires dédiés aux meilleurs amis de Timsit, j'ai nommé les déficients moteurs et mentaux**. Ainsi, en collaboration avec le ministère nippon de la santé, Namco a conçu ces zolis prototypes aux touches gigantesques permettant, normalement, de jouer avec une seule main. Une excellente initiative qui permettra, espérons-le, à tout un chacun de s'amuser un peu dans la joie et la bonne humeur.



D.R.

D'après un article paru dans le très économique *Nihon Kezai Shimbun*, **Hiroshi Yamauchi (président de Nin-tan-doh, Nintendo quoi) aurait décidé d'investir près de 20 milliards de yens (soit tout de même plus de 125 millions de francs) pour aider à la création de nouvelles structures de développement**. Cet argent, qu'il sortira lui-même de sa propre poche, sera distribué aux créateurs (petits ou gros) souhaitant bosser sur GameCube ou Game Boy Advance… La seule restriction : ce prêt ne prendra effet que si les développements ne dépassent pas un an ! Le but clairement affiché : permettre à de petites structures de donner corps à des petits jeux originaux articulés autour de concepts novateurs. Intéressant…

TÉLEX

Suivant la déferlante Metal Gear Solid 2, le fabricant de jouets Medicom s'apprête à lancer au Japon une série de figurines stylées Lego. **Ces répliques miniatures baptisées « Kubricks » incluront, pour la première série, Solid Snake, Olga, Otacon, Revolver Ocelot et deux soldats.** Le tout sera disponible pour 480 yens (environ 30 francs) l'unité. La classe pour les oufs-malades de la série... les autres préférant les goods McFarlane.





D.R.

Depuis le 29 novembre dernier, au Japon, archipel asiatique bien classe, **la PlayStation 2 coûte désormais 29 800 yens** (soit 1 800 de nos humbles francs qui vont mourir dans « kek » jours). Voilà, ne soyez pas trop dèg, vous, oui, vous qui avez honteusement déversé 3 000 balles il y a de ça un an... Enfin moi j'dis ça, hein, mais apprenez aussi qu'à partir du 13 décembre, la PS2 sera « enfin » commercialisée à Hong-Kong, Singapour, en Malaisie, en Thaïlande... puis à Taiwan le 24 janvier. Zou, vous savez tout maintenant.



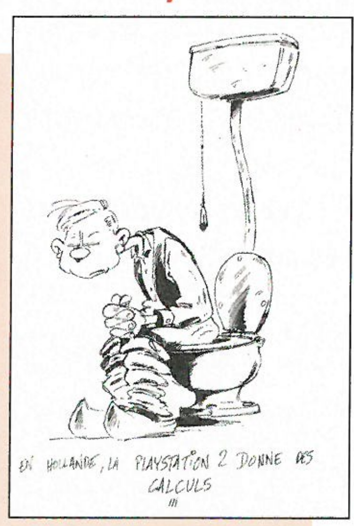
La der des der

Ayé, le 7 décembre dernier, Sega a sorti son grand mouchoir blanc pour dire adieu à la dernière cargaison de Dreamcast. Des DC assemblées en usine... snif, c'est désormais de l'histoire ancienne. Il faudra s'y faire. Quoi qu'il en soit, 20 000 machines seront encore envoyées à l'étranger, le reste étant réservé pour le territoire nippon où la Dreamcast est vendue à 9 900 yens (près de 600 francs, l'hallu). Hum... comme je vous sens un peu tristoune, sachez que pour célébrer « l'événement », le site de vente online Sega D-Direct proposera, le 7 mars prochain, une montre pas comme les autres. En effet, ce monstre argenté reprend à l'identique le design de la Dreamcast. Ainsi, pour lire l'heure, il vous faudra par exemple soulever le capot. Classe. Pour le clin d'œil, ce superbe objet collector, que je vous autorise aussi à trouver bien immonde, sera commercialisé au même prix que la console, soit 9 900 yens. Décidément, ils sont forts chez Sega...



D.R.

La PlayStation menace votre santé !



Bon j'avoue, j'y vais un peu fort là, ne généralisons pas hâtivement... D'un autre côté (prendre un air supra mystérieux), dans la petite ville de Tilburg au sud de la Hollande, un étrange fléau semble frapper près de 800 000 PSone. En effet, le gouvernement hollandais a préféré stopper la vente des milliers d'unités (représentant une valeur marchande de près de 162 millions de dollars) pour une raison fort simple : le taux de cadmium des câbles (un minerai chimique utilisé pour ses propriétés d'excellent conducteur) a été jugé entre 3 et 20 fois supérieur à la norme en vigueur. Ce qui craint velu, comme qui dirait... Mouais. Pourquoi ? Eh bien tout simplement car une trop grande exposition au cadmium peut apparemment engendrer des problèmes rénaux (encore faut-il l'ingérer, mais on n'est jamais trop prudent). Pas glop. Sony va donc devoir remplacer dans l'urgence tous les câbles incriminés... et surtout faire plus attention ! Quoi qu'il en soit, pas de panique, car seules ces 800 000 machines seraient concernées et aucune PS2 n'aurait fait l'objet d'une quelconque saisie.

Les projections de Square



Mal en point après les résultats décevants du film *Final Fantasy*, Square Japon semble devoir compter, pour cette fin d'année, quasi exclusivement sur le succès des futurs jeux Final Fantasy. Ainsi, alors que FF X s'est déjà écoulé à plus de 2,48 millions d'exemplaires au Japon, Square espère en vendre 2,4 millions aux États-Unis (janvier 2002), et seulement 400 000 en Europe (prévu pour l'été 2002). Dans le même temps, la phase de bêta test pour FF XI a officiellement débuté fin décembre. Une production qui aurait coûté près de 1,4 milliard de yens en développement (soit environ 13,2 millions d'euros). Pour être économiquement viable, l'entreprise nippone compte mettre sur le marché 400 000 packs de connexion PlayOnline et ainsi attirer au moins 250 000 inscrits la première année. Le forfait mensuel (et ouaip, ça va taxer !) s'élèvera quant à lui à un peu plus de 10 euros... tandis que Final Fantasy XI à proprement parler ne coûtera que 9,15 euros ! Square mènera en effet une politique de prix préférentiel pour les abonnés à PlayOnline. Quant à l'arrivée d'une telle structure en Europe... houlà, bah mes pov' amis, on n'est vraiment pas rendu... Raaah, ça n'a pas de rapport direct, mais pour info, Square va aussi lancer une série de cartes bancaires à l'effigie d'Aki (héroïne du film) ou arborant le logo PlayOnline. Comme quoi, y a pas de petit profit...

Namco adopte la « profil bas » attitioudeuh...

Dans le registre grandeur et décadence d'un grand du jeu vidéo, l'histoire de Namco pourrait faire preuve de référence. Ainsi, après se l'être donné grave pendant l'ère PlayStation, la firme nippone accumule les terribles déconvenues financières depuis quelque temps. Mode panique à bord sur « On ». Se mangeant de plein fouet la crise actuelle, les dirigeants ont dû revoir leurs projections à la baisse. Ainsi, Namco envisage désormais de vendre 8,5 millions de jeux... soit bien moins que les estimations initiales qui se montaient alors à près de 10 millions. En outre, avant la fin de l'exercice fiscal 2001 (clos en mars 2002), Namco espère vendre encore 1,3 million de jeux se répartissant de la manière suivante : officiellement, il s'agira d'écouler 600 000 XenoSaga Episode 1 : Der Wille Zur Macht (Ja, Ja, moi aussi) qui sortira en février au Japon, 450 000 unités de Tekken 4 prévu pour mars 2002, et 250 000 exemplaires de Real Baseball. Vu le potentiel de ces titres (surtout les deux premiers, enfin j'me comprends), il paraît toutefois évident que ces projections aient été volontairement placées dans une fourchette basse afin d'éviter les mauvaises surprises. Low profile à mort. Croyez-nous, ça flippe sévère chez Namco...

Zique Pad

Puisque la période est aux bonnes résolutions et autres conceptions « intellectualisantes » de données sociologiques abstraites, j'ai décidé que le Zique Pad du mois aurait pour thème « La toute première fois, toute toute première fois ». Ainsi, en effectuant un plongeon rétrospectif, nous allons principalement évoquer le cas d'albums ayant vu le jour à l'époque de la Game Boy (Seiken Densetsu), puis de la Super Nintendo (Chrono Trigger), avant de conclure avec Another Mind sur PlayStation. Le point commun unissant toutes ces B.O. de classe mondiale ? Eh bien il s'agissait à chaque fois des premiers pas de leurs compositeurs respectifs. Un bon moyen de découvrir les remarquables débuts d'artistes aujourd'hui confirmés. Attendez-vous à un déluge de talents. Sous vos applaudissements...

par Gollum

Chrono Trigger

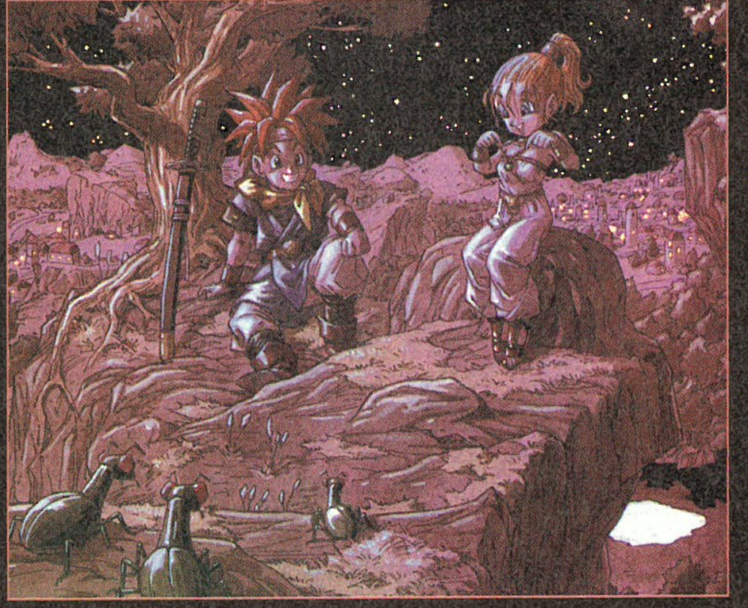
• **Référence** : PSCN-5021~3 • **Compositeur** : Yasunori Mitsuda • **Durée Disque 1** : 46'37 (23 plages) • **Durée Disque 2** : 50'37 (24 plages) • **Durée Disque 3** : 53'50 (17 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Avis

Vous l'aurez compris, Chrono Trigger se hisse directement au panthéon des meilleures B.O. jamais composées. Trois CD de pur plaisir, pour près de trois heures d'extase musicale.

Dans l'antédiluvienne histoire de Square, Chrono Trigger fut longtemps considéré comme une référence artistique et ludique absolue. Paru juste après le mythique Final Fantasy VI, Chrono Trigger s'imposa vite grâce à son histoire captivante, ses graphismes enchanteurs et sa bande-son purement inoubliable. Pour l'occasion, Yasunori Mitsuda effectuait ses grands débuts, épaulé par le grand Nobuo Uematsu qui réalisa une petite dizaine de plages. Dès les premières mesures, la magie de l'époque Super Nintendo rejaillit. Sonorités généreuses, harmonies délicieusement travaillées, instruments synthétisés avec maestria... un charme rétro (ça tient encore très, très bien la route) servi par un talent de composition rare. En effet, Yasunori Mitsuda impressionne par la maturité des thèmes développés. Dans l'esprit, même si la couleur musicale penche sensiblement plus vers l'exotisme, vous retrouverez ici la force, la grandeur des morceaux de FFVI. Le maître-mot : l'émotion. Il ne s'agit donc pas de se laisser emporter par des plages atmosphériques redondantes, mais plutôt d'être happé dans un tourbillon d'accords, de mélodies sans cesse mouvantes, torturées. La mélancolie qui se dégage de nombreuses plages comme Singing Moutain, le voile mystérieux qui vous enveloppe à l'écoute de Memories of Green, la sensation de solitude qui s'exprime dans Ruined World... tout semble avoir été créé pour que vous vous sentiez réellement transporté dans un autre univers. Rares sont les albums à toucher si profondément. Vous ressentirez ainsi les joies et peines des personnages. Impossible de rester amorphe devant votre platine. Pour renforcer votre implication, chaque changement de CD s'accompagne du son d'une navette franchissant les époques (c'est le thème du jeu, j'en profite pour le rappeler au cas où...). Question immersion, il n'y a pas mieux, et cela rappellera à certains le temps où une innocente clochette leur indiquait : « Il est maintenant temps de tourner la page... » Bien sûr, il aurait été fantastique d'imaginer ces compositions jouées par un véritable orchestre (même si, j'insiste, la qualité sonore reste très, très correcte !), mais il s'agit là d'une pure Original Sound Version... D'ailleurs, je vous parlerai plus tard de Brink of Time, l'album réarrangé. Patience, donc. Chrono Trigger est tout simplement splendide. Tour à tour impressionnant, inquiétant, enivrant, reposant, et toujours grandiose. Un indispensable classique qui aura inspiré les plus grands (FFVII par exemple !).



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison varient d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must absolu !)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chance pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciations. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Seiken Densetsu Sound Collections

• **Référence** : PSCN-5029 • **Compositeur** : Kenji Ito
• **Durée** : 70'04 (34 plages)

Tiens, je suis tiraillé par un vilain doute là... et si j'avais déjà parlé de cet album ? Hum, attendez je vérifie. Deux secondes... M'voui, bah je n'en ai pas trouvé trace. Bizarre, j'étais pourtant presque sûr. Quoi qu'il en soit, que les choses soient bien claires entre vous et moi : Seiken Densetsu Sound Collections est une véritable tuerie ! Cela pourra paraître étonnant provenant d'une B.O. de jeu Game Boy (même pas la Color, la toute croulante en noir et blanc !), et pourtant, il ne suffit que d'une poignée de secondes pour succomber aux charmes des compositions de Kenji Ito. À ce titre, petite entorse à notre thématique ; en effet, il ne s'agit pas du tout premier album de Kenji Ito (compositeur attitré de la célèbre série des Romancing SaGa). Pourquoi l'évoquer ce mois-ci alors ? Eh bien tout simplement car il s'agissait de la première (et seule) B.O. de Ito San sur Game Boy. Une œuvre magistrale compte tenu des capacités cruellement limitées de la petite portable de Nintendo. Pourtant, rassurez-vous, je ne vais pas trop m'attarder sur les sonorités grésillantes de la GB... mais plutôt vous présenter les 7 plages symphoniques qui servent d'ouverture au CD. Eh oui, la voilà l'astuce. Dans la veine des plus grandes orchestrations made in Square, ce Sound Collections nous entraîne dans les méandres de partitions riches et enjouées. Le style très dynamique n'est d'ailleurs pas sans rappeler les œuvres d'Enio Morricone, avec une couleur musicale très chaude, voire épicée par les cordes des guitares acoustiques, des percussions typiques des pays latins, sans oublier les cuivres toujours vaillants. Quant au NASDAQ, il effectue une véritable cure de jouvence, merci pour lui. Vous éprouverez en outre réellement le sentiment de suivre l'aventure tant les différentes séquences sont judicieusement illustrées musicalement. La progression thématique s'effectue avec souplesse, oscillant entre passages d'exaltation pure à l'image du premier chapitre, Détermination, et séquence plus recueillie à la toute fin du cinquième chapitre, Parting. Les sentiments se bousculent : euphorisant, déstabilisant, émouvant, réjouissant... vous passerez par tous les états. Du bonheur à l'état pur.

Avis

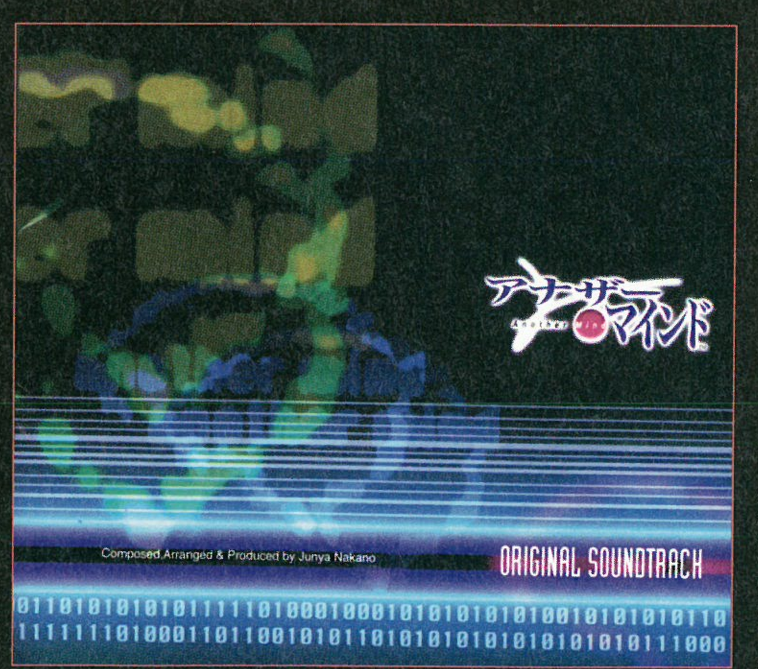
Les plages orchestrales de Seiken Densetsu Sound Collections comptent parmi les meilleures jamais entendues dans une B.O. de jeu. Et j'oserais même ajouter que les plages Game Boy ne sont pas si catastrophiques que ça. Mais bon, là, je me sens un peu seul. Quoi qu'il en soit, il s'agit bien là d'un album tout simplement in-dis-pen-sa-beuleuh !



Another Mind

• **Référence** : SSCX-10024 • **Compositeur** : Junya Nakano
• **Durée** : 74'40 (24 plages)

Avant de s'affirmer avec Dew Prism et surtout Final Fantasy X (où il est épaulé par Nobuo Uematsu et Masashi Hamauzu), Junya Nakano nous offre ici un premier score solo à la fraîcheur incontestable. D'ailleurs, je n'ai pas du tout honte de l'avouer : oui, la B.O. d'Another Mind m'a fait de l'effet. Attention cependant, évitons les malentendus. Il ne s'agit pas non plus d'un chef-d'œuvre, mais plutôt d'une combinaison harmonieuse de mélodies calmes, à l'ambiance reposante. Finalement, pour les connaisseurs, il s'agit d'un album se situant directement à la croisée des chemins entre les crescendos au piano de SaGa Frontier II et le côté délicieusement mièvre des thèmes de Shenmue. Avec une touche de drum'n'bass typique de D2 aussi. Autant dire de la vraie soupe jap' comme le très HxC « je-flippe-comme-une-feuille-morte-en-scooter » Kendy en raffole tant. Bien sûr, dans les envolées les plus survoltées, les percus de Junya Nakano ne doivent pas dépasser le seuil des 60 BPM, mais le but recherché semble bien ailleurs. En effet il se dégage vraiment un sentiment de légèreté teinté de mystère comme dans le morceau Ripples on Mind où les nappes sonores n'ont de cesse de boucler de manière hypnotique. Dans un registre quelque peu différent, il est assez intéressant de remarquer à quel point Mind Therapy reprend (pour ne pas dire « copie ») le thème de la salle de sauvegarde de biohazard premier du nom. Mêmes sonorités, même tempo... et même indescriptible sentiment de pesanteur. Ici le plaisir de l'écoute se veut diffus. Another Mind sert donc très clairement « d'ambiance sonore » plus que de véritable musique. Mais qu'importe... surtout que l'album est certifié « 100 % insomnie killer » ! Soyez prévenu, Another Mind ne fait pas dans la musique d'enragés, se situant plutôt dans la catégorie « parfait pour s'endormir ». L'instrumentation illustre d'ailleurs parfaitement ce propos. Les grelots occupent une place prépondérante à l'image du thème A Dreamy Cat, tandis que les lancinantes nappes sonores (spéciale dédicace à Traz) achèvent de vous ensevelir dans une torpeur bien apaisante. Encore faut-il aimer le style, bien sûr... Quoi qu'il en soit, sachez, pour l'anecdote, que ce très cher Junya révèle dans le booklet qu'il ne lui aura suffit que de deux mois pour composer les 24 plages présentées dans l'album. Qu'on apprécie ou pas sa musique, il s'agit bien là d'une véritable prouesse.



Avis

Avec ses faux airs d'album Kleenex, Another Mind dispose toutefois d'une ambiance assez envoûtante. Léger, joyeux, par moments mystérieux, ce CD vous conviera à un voyage musical apaisant à souhait. À écouter de préférence avant de clore ses ch'tits n'yeux.

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Si vous avez acheté Joypad au moment de sa sortie, vous devez être en ce moment entre Noël et le jour de l'an. Quelle période hallucinante de « beauferie », hein, franchement ? On refait tous semblant de croire au père Noël, on sourit à mémé qu'on n'a pas vue depuis l'année dernière et qui vous offre un pull immonde avant d'enlever son dentier pour aspirer ses huîtres, on base son régime sur une alimentation composée presque exclusivement de chocolats et de foie gras... C'est vraiment la torture des pays riches, tout ça.

PSone Playstation 2

L'excellent site coréen **Ruliweb** (excellent mais incompréhensible, évidemment) propose, entre autres choses, une section vidéo régulièrement remise à jour. On y trouve des trailers de jeux, évidemment, mais aussi des publicités asiatiques souvent décalées et donc forcément drôles. À voir (www.ruliweb.com ; fouillez dans les menus en haut de la page pour trouver la section des vidéos). Puisque vous êtes des amis, je vais même vous donner le lien ultime concernant Final Fantasy X. Vous pourrez y trouver plus d'1 giga de vidéos ! Pour en profiter, il faut évidemment une super connexion. Et puis, attention de ne pas vous gâcher le plaisir car il y a tout ici : le début du jeu, le milieu, la fin... Tout est dévoilé, c'est donc un super spoiler. À regarder uniquement si vous êtes certain de ne jamais jouer à FFX : www.ruliweb.com/data/rulinews/read.php?page=1&num=4548



Je sais que Gollum vous en parle dans Business Pad, mais je ne peux pas m'empêcher de remettre sur le tapis l'histoire de la démission du président de Square. Dans l'absolu, ça ne me touche pas vraiment, humainement parlant, mais quand je me dis que tout ça c'est à cause du **film *Final Fantasy*** qui a fait un bide aux États-Unis, moi ça me fout en rogne. Vous rendez-vous compte qu'un projet original, ambitieux et dont le résultat était tout de même bluffant a fait moins d'entrées qu'un *Tomb Raider* (médiocre) ou que *le Retour de la Momie* (dont tout le monde m'a dit que c'était un navet, même Greg je crois, c'est tout dire) ? Résultat : on n'est pas près de revoir un film comme ça retenter sa chance, et ça c'est bien triste. Bref, vive les suites, les nanars commerciaux bien empaquetés et le public américain avide de sous-culture. Achetez le DVD de *Final Fantasy*, ça va devenir un collector !

Bleem!, émulateur controversé, vient de succomber aux nombreux procès intentés par Sony. Il faut dire que depuis deux ans déjà, les deux sociétés se retrouvaient régulièrement devant les cours de justice pour décider si, oui ou non, l'émulation de jeux PlayStation était légale. Bleem! s'en est longtemps tiré, mais il semble que cette fois ce soit vraiment la fin. Nous ne ferons pas de commentaires à ce sujet, mais la page d'accueil de Bleem! présente désormais un Sonic bien attristé depuis le 17 novembre dernier... (www.bleem.com)



Une petite update concernant **Final Fantasy XI**. Le site officiel du jeu propose désormais des fonds d'écran, des screenshots à gogo et même une caméra « live » du monde virtuel de Vana'diel. Pour tout dire, il ne s'y passe pas encore grand-chose, sur ce monde, mais l'idée est excellente. Rappelons que FF XI sera un jeu massivement multijoueur (on peut y former des équipes, recruter des compagnons, s'allier à d'autres teams, etc.) et qu'il verra le jour au Japon durant le premier trimestre 2002. La phase de bêta-test du jeu a commencé début décembre et a rendu quelques joueurs nippons très heureux... (www.playonline.com/ff11/index-fr.html)



Metal Gear Solid 2 est sorti d'abord aux États-Unis (14 novembre), puis au Japon (29 novembre ; Japon qui a tout de même eu droit à une version collector, avec un DVD making of conséquent dont nous vous montrons ici le menu en photo) et sortira le 22 février 2002 chez nous. Damned, vous dites-vous, nous sommes décidément toujours la dernière roue du carrosse. Peut-être bien, oui, mais sachez que la sortie de MGS 2 aux States a été quelque peu « précipitée » et que la version européenne aura droit à davantage de considération. Certains bugs mineurs seront ainsi corrigés et le jeu risque bien d'être encore plus complet. La version ultime sera donc pour nous, finalement, ah ! ah !

Spécial sites lecteurs



Flirtant avec la qualité professionnelle, Play France est un site qui traite aussi bien de dossiers que de tests, de previews, de news, etc. Vous y trouverez des fonds d'écran, des vidéos, des astuces (au cas où celles de Kendy ne vous suffiraient pas)... Bref, il y a vraiment de tout et le site a en plus le mérite d'être clair et de proposer des articles souvent bien écrits et sans fautes (ce n'est pas si courant). Ah, Gollum me souffle juste une chose : évitez de consulter le dossier spécial concernant Metal Gear Solid 2 si vous n'avez pas envie de tout découvrir avant de vous essayer au jeu. À vouloir être trop exhaustif, on en perd parfois le sens de la mesure. Je connais ça... (www.play-france.com)


CONCOURS
SOUL REAVER 2
GAGNEZ des jeux
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation 2
Soul Reaver 2
EIDOS
et des statuettes Raziel
EIDOS INTERACTIVE
En jouant sur le...
3615 Joypad
0,34 €/min
Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles
Concours valable du 26/12/2001 au 24/01/2002. Gagnez 8 statuettes Raziel et 20 jeux Soul Reaver 2. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYPAD - SOUL REAVER 2 PS2 - Immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 24/02/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Sega

Sega a visiblement l'intention de se débarrasser au plus vite de son stock de Dreamcast. **Aux États-Unis, le prix de la console va passer de 79,95 $ à 49,95 $, soit moins de 400 F !** À ce prix-là, s'il y a encore quelqu'un qui refuse de l'acheter, c'est qu'il n'y connaît rien en jeu vidéo !

Xbox

Microsoft a prévu des pertes financières s'élevant à un milliard de dollars sur les trois prochaines années. Je ne sais pas si vous vous rendez compte, mais ça fait quand même 9 zéros !!! Pour gagner ça, il faudrait que je bosse plus de 20 heures par semaine pendant deux mois ! L'hallu ! Enfin bref, les pertes sont normales vu que la Xbox coûte entre 320 et 400 $ à la fabrication, alors qu'elle est commercialisée à 299 $ aux États-Unis ; Microsoft perd donc plus de 100 $ par machine vendue. Par la suite, ils devraient se rattraper avec les royalties des jeux vendus. Mais il me vient une réflexion. Si la console coûte entre 2 400 et 3 000 francs et qu'on nous la vend 3 150 francs en France... Y a un problème... Je réfléchis... Hum... La vache, même là-dessus on se fait avoir !!! Dans tous les pays, la Xbox est vendue à perte, sauf en Europe, le continent des bons pigeons qui payent et qui la ferment !

George Lucas est désireux de délecter le monde entier de son univers Star Wars et sortira bientôt **Star Wars Episode 1 : Obi-Wan sur Xbox**. Si le titre suit la lignée des adaptations d'Episode 1, on peut d'ores et déjà s'attendre au pire...



La production des Xbox PAL destinées à l'Europe a débuté dans les chaînes de montage de la fameuse usine hongroise. Microsoft a visiblement tenu à montrer fièrement à quel point les ouvriers sont contents de bosser, par l'intermédiaire d'une série de photos montrant le processus de fabrication. C'est marrant, mais j'y crois pas une seule seconde à ce vrai-faux sourire. Y a un petit côté propagande dans cette photo, vous ne trouvez pas ? Quoi qu'il en soit, Microsoft devrait être en mesure de fournir 1,35 million de consoles le 14 mars 2002, date du lancement officiel.



D.R.

Ah ben ça, il fallait s'y attendre ! **Quand on construit une machine architecturée comme un PC, il ne faut pas s'étonner de voir tous les bidouilleurs de la planète se lancer dessus** et faire des essais par milliers. Ainsi, sur le site du **www.icrontic.com/index.php?page=public/articles&articleId=105**, on nous explique en détail comment se comportent les éléments de console lorsqu'ils sont branchés sur un PC. Le résultat est hallucinant. Le lecteur DVD marche correctement et les paddles sont reconnus comme des périphériques USB, mais restent inutilisables à cause de l'absence de drivers. Quant au disque dur, un firmware spécial Xbox le rend parfaitement incompatible avec un PC. En revanche, on remarque avec un sourire en coin qu'en remplaçant la nappe reliant le disque dur à la carte mère par un modèle plus performant, on obtient des temps de transfert plus rapides. C'est vraiment trop puissant, la console est sortie depuis un mois et déjà les bidouilleurs percent les secrets un par un. Bientôt, je sens que certains tenteront l'overclocking à 1 GHz !

Arf, arf, toujours dans la série « je bidouille et je grille Microsoft », **les pros de Gamespy ont développé un logiciel permettant de jouer en réseau sur le Net avec une Xbox**. Alors que Microsoft a annoncé que l'infrastructure permettant de jouer online ne sera pas opérationnelle, ceux-là ont décidé de prendre les devants et de tout faire à la mimine. Pour cela, il est néanmoins nécessaire de passer par l'intermédiaire d'un PC possédant une connexion rapide. Si vous voulez plus de précisions, dirigez-vous à cette adresse : **www.gamespyarcade.com/support/tunnel_xbox.shtml**. Le pire, c'est qu'ils ne sont pas les seuls, puisqu'en allant ici (**www.xboxgw.com**), vous trouverez un logiciel similaire offrant les mêmes possibilités. Pour l'instant, seuls Tony Hawk 2X, Halo et Nascar Heat 2002 marchent, mais je mets ma main à couper que la liste va bientôt s'allonger. Non vraiment, ça me fait trop rire (NDTraz : pauvre keum...).

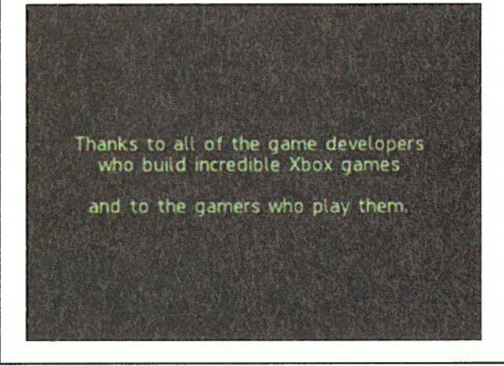
Les possibilités qu'offre le Communicator de la Xbox ont été dévoilées. Ainsi, on apprend que l'on pourra, en plus des fonctions de communication de base, s'en servir pour des commandes vocales du genre « Feu », « missiles » ou encore « va mourir gros blaireau ». Une rumeur veut que Microsoft planche sur un système qui permettrait de changer sa voix en temps réel. Pour des raisons de sécurité, paraît-il... Vive la parano !



Les possesseurs de Xbox auront la bonne surprise de pouvoir accéder à un bonus caché (une pratique surnommée « Easter Egg » aux États-Unis), dans lequel on peut voir les remerciements des personnes ayant participé au développement de la console. Pour y accéder, appliquez la procédure suivante :

1) Insérez un CD audio et appuyez sur Play.
2) Arrêtez le CD, puis revenez dans le menu afin de copier les morceaux sélectionnés dans le disque dur.
3) Lorsque la liste de tous les morceaux s'affiche, choisissez « Select All ».
4) Choisissez « New Soundtrack » comme destination pour votre sélection, puis entrez le nom suivant : <<EggsßOx>>

Et voilà...



GameCube, N64

Sonic se la joue patriote en faisant une apparition dans la parade new-yorkaise organisée pour Thanksgiving (la fête où les Américains mangent des dindes de 200 kilos). Sega a profité de l'occasion pour fêter en bonne et due forme les dix ans du hérisson supersonique. Accessoirement, cela permet aussi de se faire un peu de pub pour la sortie prochaine de Sonic Adventure 2 : Battle sur GameCube et Sonic Advance sur GBA.

Quelques screenshots des mini-jeux du Sonic GameCube commencent à circuler sur le Net. On sait donc qu'il y aura une course de wagons, des combats de Chaos, ainsi qu'un mode Versus dans lequel six personnages (Metal Sonic, Amy, Tical, Chaos Walker, Dark Walker et Chaos Zero) pourront s'affronter. À côté de ça, il ne faut pas oublier les autres jeux téléchargeables sur GBA, bien sûr.



Arcade, portables, divers

Bien évidemment, tout le monde se met à sortir son **édition collector de Game Boy Advance**, ça commence à devenir n'importe quoi, j'vous jure ! Capcom a annoncé un pack spécial Battle Network Rockman EXE 2 + une GBA bleue avec un sticker Megaman dans le coin. Ensuite, Marvelous Entertainment nous pond une édition limitée de The King of Fighters EX : NeoBlood qui contiendra une GBA aux couleurs du jeu. Julo attend encore l'édition Michael Jackson, tandis que Kendy rêve d'une version camouflage. Au fait, pas la peine de vous dire que les deux versions citées ne sont prévues que pour le Japon...



Encore une nouvelle borne d'arcade Sega qui laisse rêveur. **Il s'agit d'une sorte de management footballistique multijoueur**, pour lequel il est nécessaire d'acheter un kit de démarrage contenant une carte correspondant à un joueur plus les stats générales de l'équipe. Avec ça, vous placez les footballeurs de façon stratégique comme bon vous semble, puis vous leur faites jouer le match. La formation peut être changée en cours de jeu, et bien sûr, à la fin de ce dernier, toutes les données sont sauvegardées dans la carte. Apparemment, huit joueurs pourront participer simultanément. World Club Champion Football Serie A2001-2002, un jeu à ne pas manquer, pour sûr ! Je plaisante, détendez-vous !

La news n'est pas très récente, mais je m'en fous, c'est tout de même intéressant ! Quand on disait que *Final Fantasy* le film avait coûté bonbon à Square, on était à des années-lumière de la vérité ! En fait, après le bide monumental du long métrage, **Square a perdu la bagatelle de 600 millions de francs**. Ouch, ça doit faire mal. Heureusement, l'éditeur compte se refaire une santé grâce à FF X.

La CFSB, une société indépendante spécialisée en analyse de marché, vient d'annoncer les estimations des ventes de Xbox et GameCube (après une semaine de mise en vente). **Pour la console de Microsoft, le compteur atteint 550 000 unités, alors que pour la dernière machine de chez Nintendo, on en serait à 470 000.** Deux résultats très similaires (surtout à trois jours d'intervalle) qui prouvent que la lutte est très serrée entre les deux constructeurs !

Je sais, on en parle dans ce numéro, mais je ne peux pas m'en empêcher. Lorsque vous lirez ces lignes, **Super Mario Advance 2 sur GBA sera sorti au Japon et donc disponible en import**. Je rappelle qu'il s'agit du remake du Super Mario World sorti sur Super Nintendo. Un mini-jeu multijoueur sera inclus en bonus. Regardez-moi cette photo, c'est pas beau franchement ?! Ça ne vous rappelle pas plein de bons moments ?!



Il semblerait que la société Kuju s'apprête à mettre en ligne sur leur site **un kit de développement permettant de créer des jeux pour Game Boy Advance**. Apparemment, les outils contenus supporteront le Mode 7. Le plus beau, c'est que ça va coûter la somme astronomique de... zéro franc. Pour l'adresse, il faut aller voir là : **www.kuju.com**. À vos claviers, messieurs !

Moi qui pensais qu'Amstrad était au paradis des constructeurs de machines légendaires. Bien au contraire ! **Les instigateurs des fabuleux CPC seraient prêts à rempiler** après les années noires qui ont suivi la GX4000, leur console de jeu qui a dû se vendre à 3 exemplaires et demi. Ils seraient actuellement en train de récupérer des titres ZX Spectrum. Pour quoi faire ? Personne n'est capable de le dire. Cela dit, pour s'intéresser à des jeux Spectrum, c'est qu'on n'a pas beaucoup d'ambition en termes de qualité. Ce qui me fait penser qu'il s'agira peut-être d'une console portable pour faire du old-school ? Mouais... on en saura plus courant 2002.

Trop bien ! **Kemco a prévu de sortir très prochainement un accessoire qui permettra de regarder la télé sur une Game Boy Advance.** Le TV Boy offrira en plus la possibilité de connecter un caméscope ou un lecteur DVD. En revanche, comme pour le tuner GameGear, il n'y aura que des versions PAL et NTSC. Pour le SECAM, on pourra toujours se gratter.

Après Spider-Man, Batman ou encore les X-men, **c'est au tour de Judge Dredd de faire son apparition sur Xbox et PS2**. Le super-héros aura droit à son propre jeu d'action vu à la troisième personne. Le scénario est classique : Dredd est accusé d'avoir « jugé » à tort des innocents et se fait bannir de Mega City One. Il devra ainsi prouver que ces meurtres ont toujours été justifiés ; à côté de ça, il devra faire face à Judge Death, super vilain zombie venu d'une autre dimension, pour qui la vie constitue un délit. J'espère qu'il viendra avec ses trois acolytes, Fire, Fear et Mortis. You cannot kill what doesn't live ! Dredd versus Death est prévu sur PS2 et Xbox pour la fin 2002.

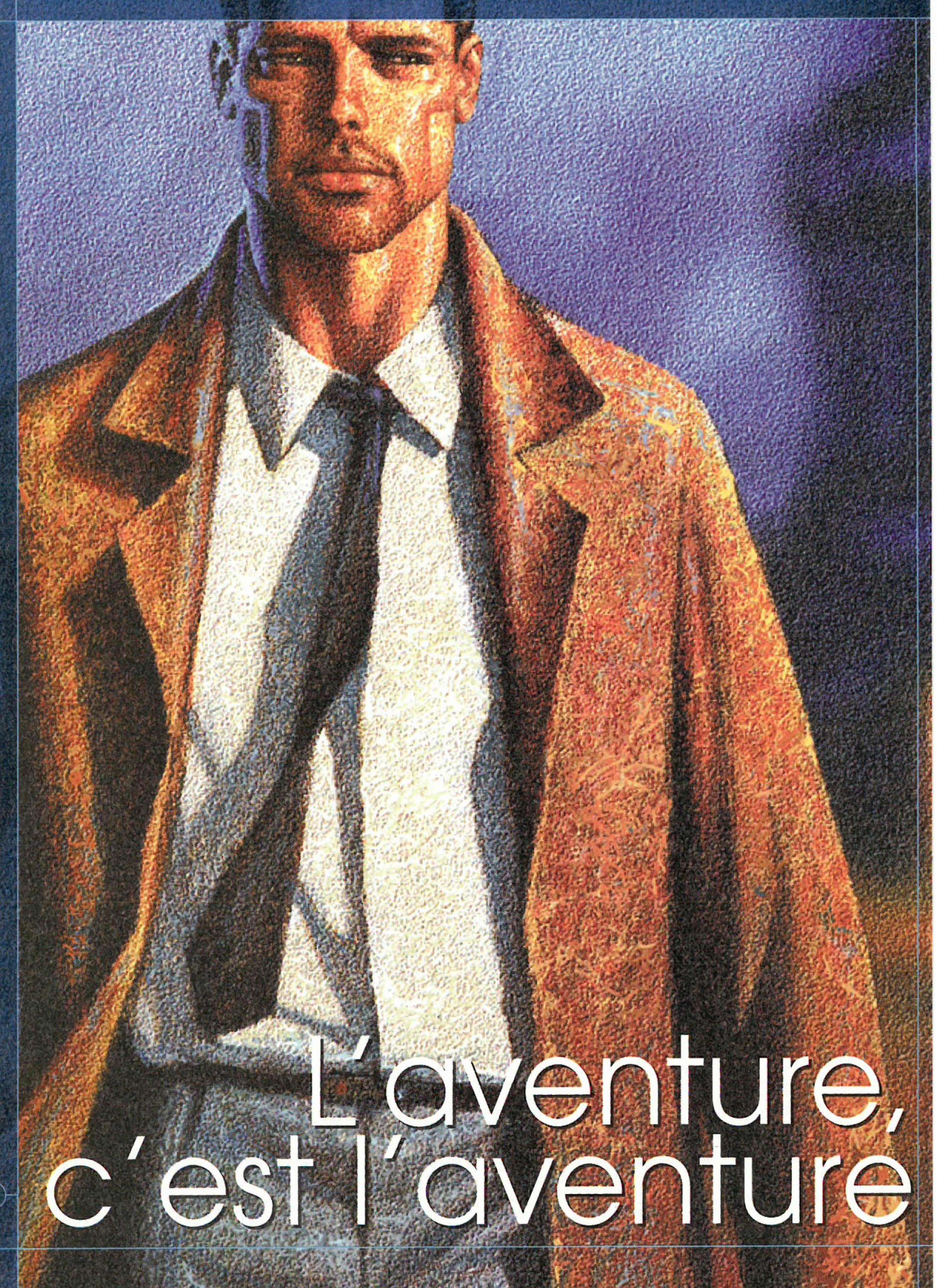


Hop, le site qui ne sert à rien du mois. En cette période d'hiver, **un peu de beach volley** ne vous fera pas de mal ! **http://home.tonline.de/home/mummertathome/game3.htm**

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

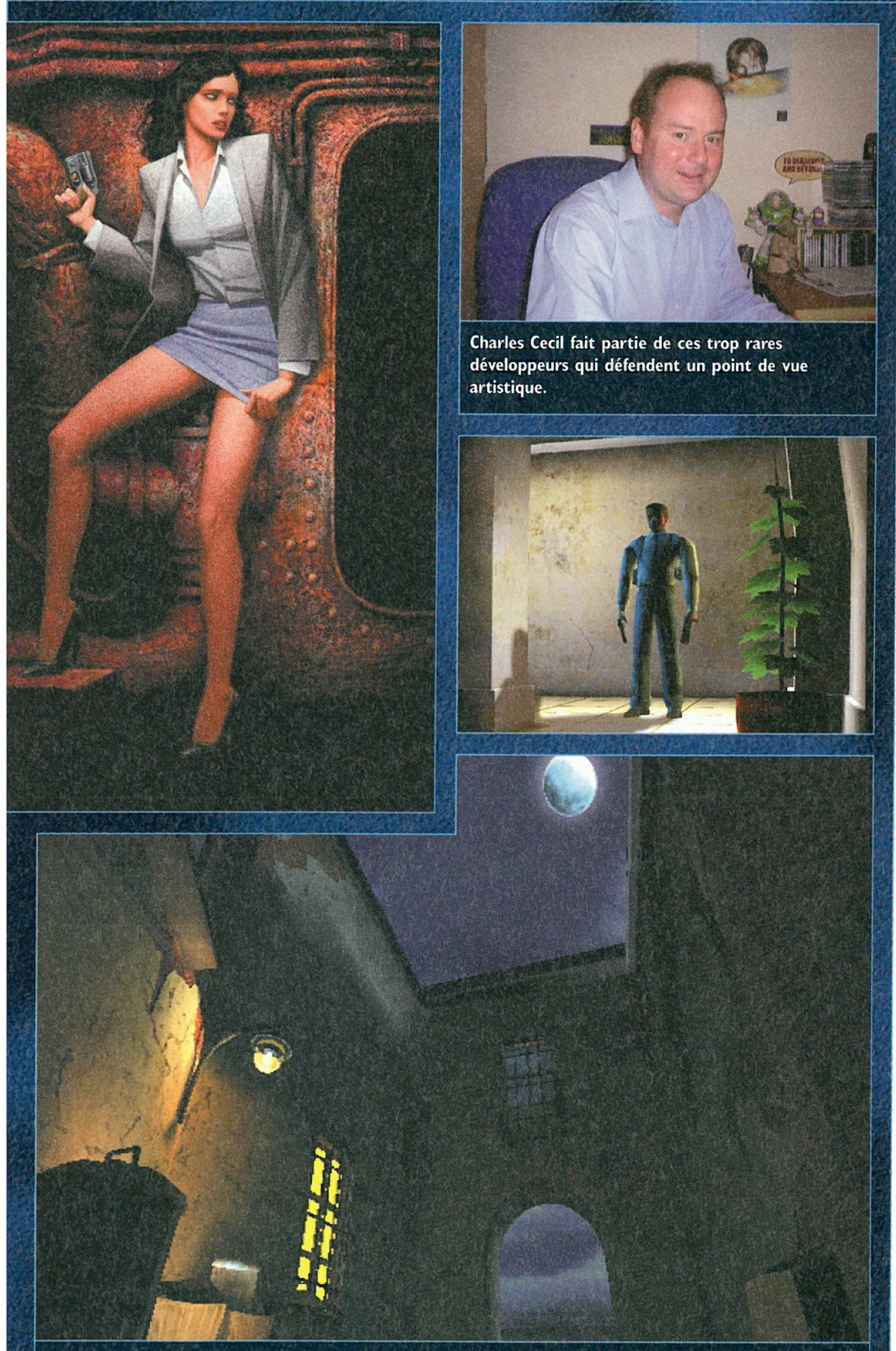
Revolution

Chez les Anglais de Revolution Software, ça bosse dur. Au programme, pour d'ici environ un an : le troisième volet de la série d'aventures des Broken Sword (Chevaliers de Baphomet et Boucliers de Quetzalcoatl), ainsi qu'un nouveau jeu plus orienté action, Good Cop Bad Cop, qui semble très bien parti pour nous faire oublier la déception de De Sang Froid. Bref, que du bon, et tout en 3D et en temps réel, siouplaît. Une vraie... révolution !



L'aventure, c'est l'aventure

Software



Charles Cecil fait partie de ces trop rares développeurs qui défendent un point de vue artistique.

On ne sait pas encore grand-chose de l'histoire de Broken Sword 3, si ce n'est qu'elle conclura l'intrigue amorcée au cours des 2 premiers chapitres, et qu'elle nous baladera dans des décors vachement beaux.

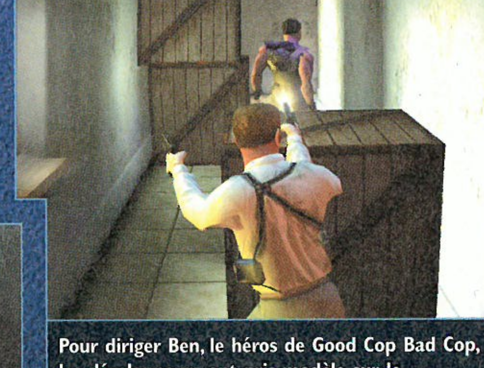
La guerre entre la France et l'Angleterre n'est pas une fatalité. La preuve : Charles Cecil, le très british fondateur de Revolution Software, aime tellement notre beau pays qu'il a choisi d'y planter le décor du premier Broken Sword (celui que l'on connaît ici sous le nom de Chevaliers de Baphomet - ah, les mystères du marketing ! - et qu'ils sont actuellement en train d'adapter pour la Game Boy Advance ; voir encadré). Du coup, il était logique qu'on lui rende la politesse en allant faire une petite visite à son studio de développement, non ? Euh, pour être honnête, ce qui m'a poussée à traverser la Manche en direction d'York, environ 200 km au nord de Londres, c'est surtout la qualité des jeux auxquels Charles Cecil a donné le jour depuis 20 ans. Eh oui, du haut de ses 40 ans (environ), non seulement monsieur Cecil est l'un des vétérans de notre industrie, mais c'est l'un de ses créatifs les plus fiables et les plus réguliers, qui creuse inlassablement et exclusivement la voie en laquelle il n'a cessé de croire depuis le début : celle du jeu d'aventure. Et aujourd'hui, alors que les autres développeurs se mettent à comprendre l'importance des histoires dans les jeux qu'ils créent, les coyotes de Revolution Software font le chemin inverse : ils se libèrent des contraintes anciennement associées aux jeux d'aventure (environnements en 2D associés à des interfaces vieillottes de type « Point & Click ») pour passer à la 3D temps réel et offrir à leurs joueurs un tout nouvel espace d'interaction, voire d'action. Broken Sword 3 (BS3) et Good Cop Bad Cop (GCBC) vous permettront donc de diriger vos personnages au paddle analogique, avec une caméra à la troisième personne.

Vive la liberté !

La bonne nouvelle que je vous ramène d'Angleterre, c'est qu'en ouvrant le champ de nos explorations, les développeurs de Revolution vont en même temps ouvrir celui de nos interactions. Dans BS3 et GCBC, on va non seulement pouvoir farfouiller partout dans les niveaux, mais on y trouvera également de quoi résoudre de plusieurs manières différentes les difficultés qui se présenteront, soit grâce à la récolte d'objets divers (un sifflet pour attirer quelqu'un dans un piège, une perruque pour avancer sans être reconnu, un « sac qui rit » pour distraire des gardes, etc.), soit par la simple observation de la configuration du terrain (découverte d'un passage souterrain ou d'un accès aux toits, exploitation des zones d'ombre pour se faufiler sans se faire repérer, coupure du courant pour obliger les ennemis à allumer leur lampe torche et nous signaler ainsi leur position, enfin vous voyez le genre). En tout cas, ce que j'ai vraiment apprécié lors de cette visite chez Revolution, c'est l'honnêteté et la simplicité avec lesquelles ils ont reconnu leurs erreurs sur De Sang Froid. Devant l'échec assez cuisant de leur première incursion dans le monde de la 3D, ils ont eu la réaction intelligente qui s'imposait : ils ont reconnu leur ignorance en termes d'interactivité 3D et ils ont décidé d'apprendre. Ils ont donc étudié les meilleurs jeux d'action sur PC, comme System Shock, Thief, Half-Life et Deus Ex (qui arrive bientôt sur PS2), et ils ont lu tout ce que leurs auteurs ont écrit sur le sujet. Des créateurs de jeux qui écrivent ? Eh oui, et qui réfléchissent. Et qui défendent des théories, dont la plus importante est celle de la « création partagée ».

PAR WANDA

En passant à la 3D, Revolution nous offre une nouvelle profondeur de jeu



Pour diriger Ben, le héros de Good Cop Bad Cop, les développeurs ont pris modèle sur le mécanisme de contrôle de Devil May Cry. Une sacrée référence !

Le joueur est un créateur

À quoi bon nous autoriser à aller partout si c'est pour nous obliger à trouver la seule et unique clé capable d'ouvrir la seule et unique porte permettant de poursuivre la seule et unique aventure ? À quoi bon avoir un médium de type interactif, si c'est pour nous contraindre à suivre un chemin linéaire ? Et pourtant, c'est ce que proposent la plupart des jeux : ils racontent une histoire qui ne durerait guère plus d'un quart d'heure si on décidait d'en faire un film, et ils rallongent la sauce artificiellement en la parsemant de pièges. En fait, la plupart des jeux d'aventure sont comme des livres dont la difficulté consisterait à tourner les pages. Peut-on vraiment parler d'interactivité, quand notre marge de manœuvre est nulle ou illusoire ? Voilà ce que certains créateurs de jeux ont l'intelligence et l'ambition de refuser. La création partagée, c'est une création en deux temps : dans un premier temps, les développeurs créent un univers qui permettra au joueur de résoudre chaque difficulté de plusieurs façons différentes ; dans un deuxième temps, c'est au joueur de choisir quel type d'expérience il va vivre, selon son tempérament et son humeur du moment. On peut ainsi distinguer la méthode bourrine (je fonce dans le tas en tirant), la méthode prudente (je les dégomme de loin, un par un), la méthode futée (j'utilise leur environnement contre eux), la méthode ninja (je les élimine un par un, mais de près, à l'arme blanche), la méthode discrète (j'en tue le moins possible), ainsi que la méthode choisie par la majorité des joueurs : un mélange d'un peu tout ça. Bon, évidemment, dans Broken Sword 3, il n'y aura pas d'armes. Du coup, certains de mes exemples tombent franchement à l'eau. Mais ça ne change rien à la volonté des développeurs de Revolution : avec ou sans armes, ils sont fermement décidés à faire de nous des « créateurs ».







Ben McCullough, le chef de projet de Good Cop Bad Cop, est l'un des Anglos-Saxons les plus ouvertement passionnés qu'il m'ait été donné de rencontrer. C'est un vrai bonheur de discuter avec lui !



Les Chevaliers de Baphomet sur GBA

La grosse difficulté de cette conversion, pour l'équipe de 3 gars à qui Charles Cecil a confié l'affaire, a consisté à faire rentrer 1,2 gigaoctets d'informations (le jeu original sur PC tenait sur 2 CD !) dans une cartouche de 8 mégaoctets, sans toucher à la richesse initiale du jeu, évidemment. Ils ont donc coupé tout partout : dans les tailles des textures, des sprites, des musiques... Et ils ont supprimé tout le superflu. Vous n'entendrez évidemment plus les voix des personnages, par exemple : les dialogues n'existeront plus qu'en version texte. Et ainsi de suite. Mais au final, ce que j'ai vu était très agréable à manier. Bref, pour ceux qui n'auraient pas encore joué au premier volet de la série des Chevaliers de Baphomet, cette version devrait arriver à point nommé !



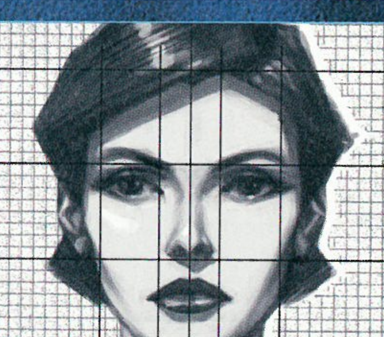
Pour adapter le graphisme d'origine, qui s'affichait en 640 x 480 sur PC, à l'écran 240 x 160 de la GBA, les développeurs ont été obligés de tout réduire à un neuvième de sa taille d'origine.

Pour quelles consoles ?

Aujourd'hui, après plus d'un an de travail sur ses deux principaux projets (BS3 et GCBC), Charles Cecil commence seulement à démarcher les éditeurs. Peu de studios ont les moyens d'aller aussi loin dans le développement de leurs jeux sans l'aide de financements extérieurs, et de fait, la plupart d'entre eux sont obligés d'accepter des conditions pas toujours très intéressantes. Mais là encore, Revolution n'est pas un studio comme les autres, et l'éditeur qui va acheter BS3 ou GCBC ne prendra pas de très gros risques... ce qui devrait permettre à Revolution Software de négocier un bon contrat. En attendant, il n'a pas encore été clairement décidé sur quelles plates-formes ces jeux sortiront. Comme la PS2 a toutes les chances d'être la console la plus répandue au moment où ils seront finis (d'ici environ un an), c'est cette version qui est actuellement développée. Les autres - si autres il y a - dépendront des souhaits des éditeurs.

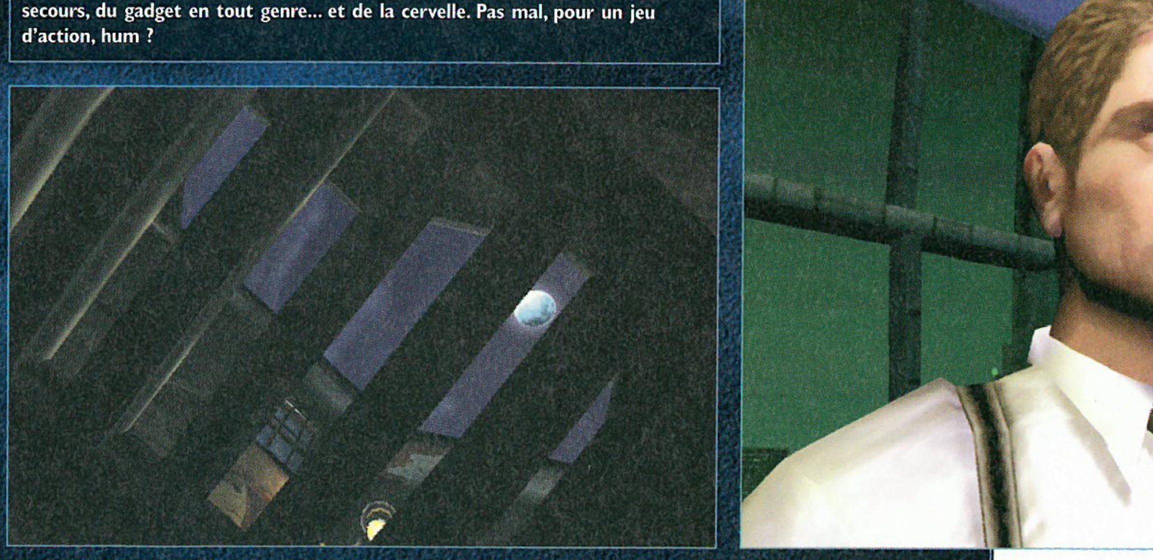


Les héros de Broken Sword 3, que ceux qui ont joué aux précédents BS reconnaîtront, n'ont pas gagné qu'en maturité visuelle. La personnalité de chaque protagoniste a également été approfondie.





Dans Good Cop Bad Cop, vous explorerez tout un tas de lieux vachement mal famés dans lesquels il faudra jouer du flingue, de la grenade, de la trousse de secours, du gadget en tout genre... et de la cervelle. Pas mal, pour un jeu d'action, hum ?



Histoires passionnantes

En toute logique, on peut ensuite se demander comment ils vont mettre en pratique ces intentions des plus louables : comment vont-ils faire pour nous garantir une expérience intéressante ? Comment vont-ils concilier intensité dramatique et liberté de farfouillage ? La première solution, adoptée par Charles Cecil pour BS3, consiste à ne nous laisser aucun choix sur le déroulement de l'histoire : son scénario possédera un certain nombre d'étapes obligatoires, que vous devrez franchir comme il faut pour passer au niveau supérieur. En revanche, entre ces étapes, il y aura plusieurs voies possibles et votre liberté consistera à choisir celle qui flattera le plus votre ego, sachant que plus vous chercherez des solutions tordues, plus vous aurez de chances d'en découvrir. La seconde solution, celle de Good Cop Bad Cop, est plus ambitieuse, car il s'agit de nous offrir plusieurs histoires possibles dans un seul et même jeu. D'ailleurs, rien qu'en lisant le titre (Gentil Flic Méchant Flic), vous deviez déjà vous en douter... L'histoire est simple : votre père, flic aussi, est mort alors que vous étiez tout jeunot, et voilà que vous héritez d'une affaire dont le suspect n'est autre que celui qui l'a tué. Argh, ça vous fait tout drôle, forcément. Et c'est là que GCBC pousse l'interaction un cran plus loin que BS3 : libre à vous de vous laisser bouffer par la rancœur et de transformer cette enquête en vendetta personnelle, ou de rester fidèle à certaines valeurs morales et de continuer à faire respecter la loi. Tout au long de cette aventure d'un style beaucoup plus musclé que BS3 (non seulement vous aurez des armes, mais il vaudra mieux savoir vous en servir), vous serez donc amené à prendre des décisions susceptibles de changer le cours des événements. La façon dont vous traiterez certains personnages, les décisions que vous prendrez face à certaines situations... tout ça changera progressivement l'attitude des gens (ennemis comme coéquipiers) face à vous, la trame de l'histoire, mais aussi votre apparence physique, qui deviendra de plus en plus négligée si vous décidez de basculer dans l'infamie. Bref, du tout bon, sur lequel nous aurons certainement l'occasion de revenir au cours de l'année.



Codefest 2002

Le Codefest était l'occasion rêvée pour Codemasters de nous présenter des jeux calmement, sans aucun bruit parasite ni pression. C'était tellement relax que, le soir, on a même pu faire des parties d'ISS dans nos chambres d'hôtel ! La classe !

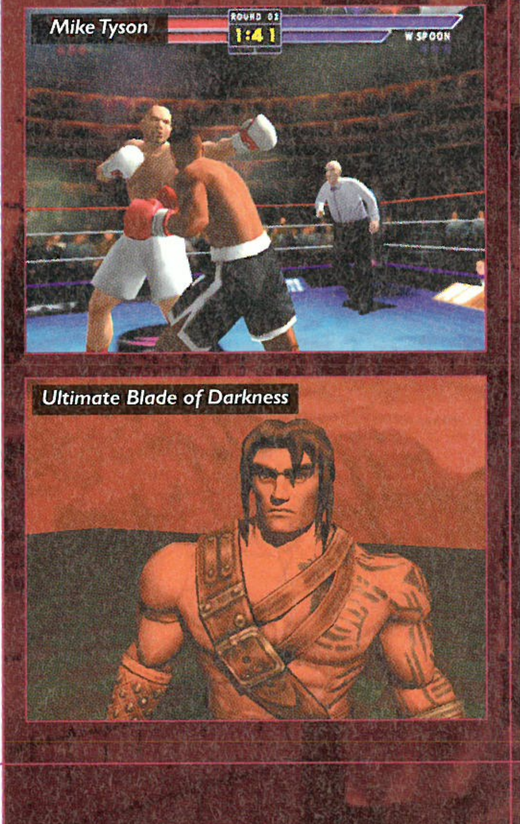
Prisoner of War

Codemasters fait son show

Pour exhiber sa line-up 2002, Codemasters a vu les choses en grand en invitant la presse européenne à une sorte de mini-salon intelligemment appelé Codefest 2002. Un petit voyage dans un hôtel classieux de Londres afin d'assister à des présentations de jeux à gogo. Chaque titre était décrit par un des développeurs dans une chambre isolée, afin de pouvoir poser librement toutes les questions possibles, pépères, sans le brouhaha habituel d'un ECTS et autres E3...

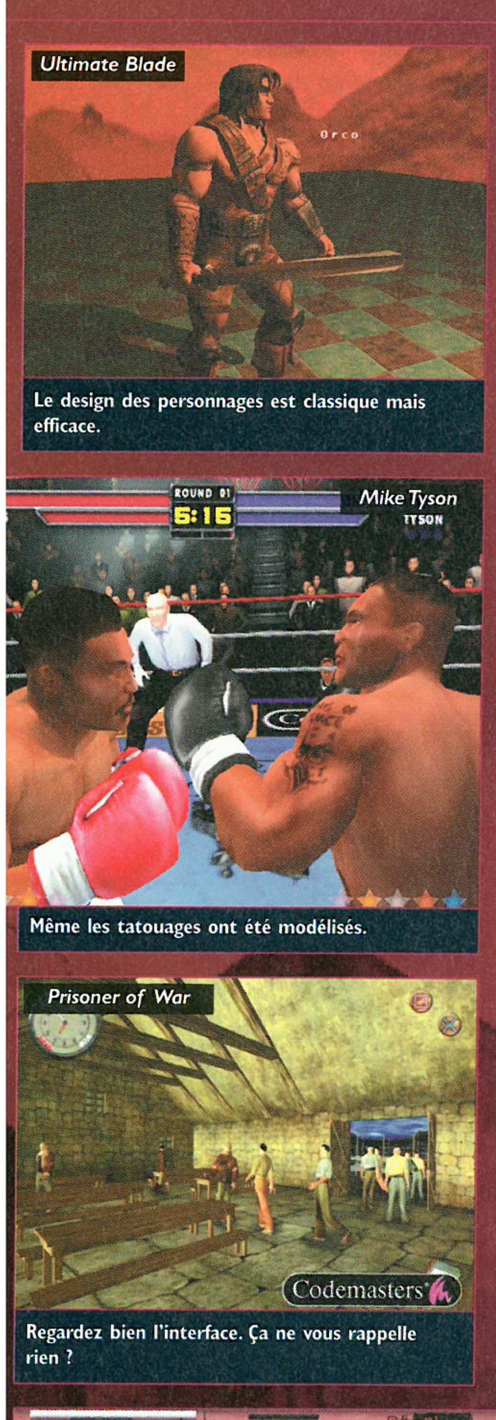
Une gamme variée

On commence cette fabuleuse odyssée par **Mike Tyson Heavyweight Boxing**, prévu sur PS2 et Xbox. Actuellement développé à 30 %, on ne peut pas dire qu'il fasse baver d'envie. En plus de l'arracheur d'oreilles, le jeu contient 15 autres boxeurs célèbres dans la catégorie poids lourds, comme Larry Holmes ou Audley Harrison (champion olympique à Sydney en 2000). On trouve un mode Carrière permettant de prendre en charge un boxeur pour le faire grimper au sommet. Pour cela, il faudra investir le pognon récolté à la force des poings afin d'augmenter ses capacités. Une vue subjective est utilisable à n'importe quel moment, ce qui permet de mieux ressentir le combat. Mais soyons francs, question visibilité, on perd pas mal au change. La version PS2 dévoilée n'était en plus pas spécialement belle. Quant aux animations, ce n'était pas fameux non plus. Même si les développeurs nous ont promis un jeu tactique avec esquives et compagnie, on avait plutôt l'impression de voir du bourrinage de boutons en règle. Pour l'anecdote, on devait voir la version Xbox, mais après moult reboots et maintes claques sur la console, le jeu ne s'est pas lancé. Un grand moment qui a fait rire toute l'assemblée. On continue le périple avec **Roger Lemerre - La Sélection des Champions 2002**, le jeu de management « footballistique ». Comme celle de son prédécesseur, l'interface est bien conçue, les possibilités plus nombreuses et la gestion de l'entraînement encore plus poussée. On peut jouer cette fois avec tous les championnats européens, y compris la D2. Passage sur PS2 oblige, la diffusion des matchs est bien plus réussie techniquement que dans la précédente version. Enfin, pour ceux qui aiment les chiffres, sachez que le jeu comptera 17 000 vrais joueurs et 722 clubs avec leur propre stade.



Mike Tyson

Ultimate Blade of Darkness



Le design des personnages est classique mais efficace.

Même les tatouages ont été modélisés.

Regardez bien l'interface. Ça ne vous rappelle rien ?

Papa **Schultz-like**

Parmi les jeux présentés, il reste **Prisoner of War** sur PS2 et Xbox. On y dirige un officier de l'armée de l'air américaine qui se fait capturer par les nazis et se retrouve enfermé dans le Stalag Luft III. De son camp de prisonniers, il devra remplir des missions diverses, du genre renseignement, espionnage, sabotage, et bien évidemment établir un plan d'évasion. Pour cela, il faudra parler aux divers détenus que l'on rencontre, se déguiser en soldat allemand et s'infiltrer en douceur dans les bureaux des officiers. Non seulement la vue choisie est identique à celle de Shenmue, mais l'interface est quasiment identique aussi. On retrouve la même gestion du temps, la boussole, tout ça jusqu'aux icones d'action ! Manque plus que les Quick Time Event ! Enfin bref, je suis mesquin, mais en fin de compte, le jeu a montré un bon potentiel. Parmi les jeux dévoilés, il s'agit sans conteste du titre le plus prometteur (à part Colin McRae Rally 3.0 et TOCA, bien sûr...). On nous a également fourni les premières photos d'**Ultimate Blade of Darkness** sur Xbox, la suite de Severance Blade of Darkness sorti l'année dernière sur PC. Le communiqué de presse nous l'annonce comme « le jeu le plus violent que la Xbox n'ait jamais connu », ce qui n'est pas très dur pour une console sortie le mois dernier... En tout cas, il semblerait que les combats soit pêchus et fluides. On dispose de possibilités d'une grande finesse, du genre décapitation, utilisation des membres tranchés comme armes, et autres éléments pacifiques du même ordre. L'univers heroic-fantasy accepte une pointe de « jeu de rôle » qui permet d'augmenter l'habileté du perso selon l'habituel système des points d'expérience. Histoire de faire un peu d'investigation, j'ai traversé le couloir afin d'avoir des détails sur le premier volet auprès de mes confrères de *Joystick* : il paraît que ce n'était pas terrible. Mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir pulvérisé ; le jeu ne sortira pas avant l'hiver 2002/2003, ça nous laisse le temps d'y réfléchir.

Les hits oubliés

Il reste bien évidemment les deux titres majeurs de Codemasters que je ne vais pas aborder pour des raisons simples. Concernant TOCA Race Driver, nous n'avons rien vu de plus que le père Julo lors de son déplacement chez les éditeurs qu'il narre à la perfection dans le numéro 113 de votre canard préféré. Quant à Colin McRae 3.0, ce gros porc chauve d'Elwood vous explique en exclusivité ce qu'il a vu chez les développeurs, et probablement sa virée en bagnole avec Colin McRae himself ! Oh le lourd ! Tout ce qu'on nous a montré ici, c'était une pauvre vidéo issue de la version Xbox... En fin de compte, le bilan que l'on peut tirer de tout cela, c'est que l'année 2002 de Codemasters sera en dents de scie : il y aura du très bon, du moyen et du moins bon. Comme l'année 2001, en somme...

Prisoner of War

Une vue d'ensemble du Stalag. Une vraie carte postale !

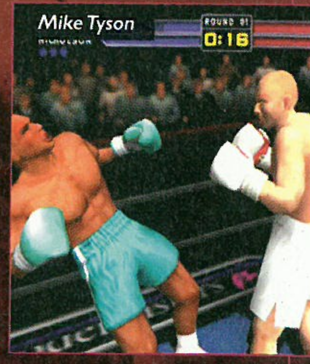
Mike Tyson

Avant de s'en mettre plein le visage, un salut amical est de rigueur !





Le gars est d'une discrétion sans pareille...



Les **dates de sortie**

- Roger Lemerre - La Sélection des Champions 2002 (PS2) : Mars 2002.
- Ultimate Blade of Darkness (Xbox) : 3e trimestre 2002.
- Prisoner of War : sur PS2 : 2e trimestre 2002 ; sur Xbox : N.C.
- Mike Tyson Heavyweight Boxing (PS2 et Xbox) : Avril 2002.

PAR ANGEL

En première ligne

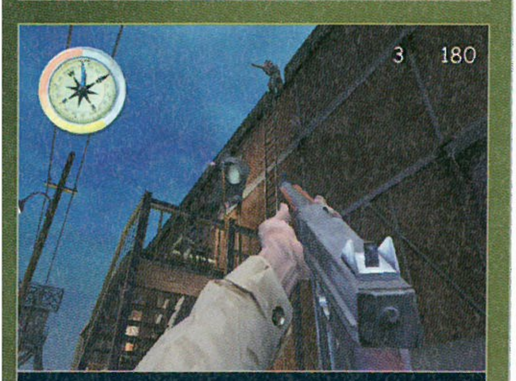
Allez zou, un petit aller-retour aux States pour en découvrir un peu plus sur MOH : Frontline. Un petit périple de 48 heures pour ma pomme, avec plein de nouvelles infos dans la besace... Pfui, c'qu'il faut pas faire quand même pour gagner sa croûte !



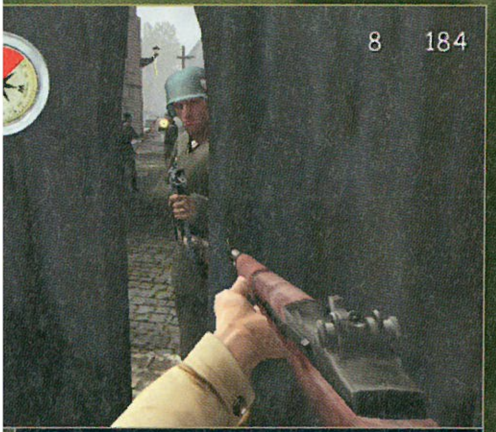
Medal of Honor Frontline



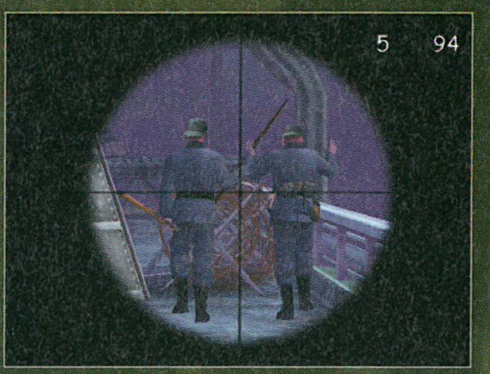
À la rédac, on est tous des patriotes dans l'âme, prêts à donner notre vie pour notre fier drapeau. Preuve en est, on s'est quasiment tous faits réformer (Kendy pour des histoires de Khmers rouges, Angel pour « défaut de ceinture abdominale », Chris pour tendance à la propagande de valeurs humanistes, Trazom pour transformisme, Jean pour « déviance horizontale », etc.) et on a tous acheté le manuel du parfait déserteur. Ah ça, pour sûr, si un jour la France est envahie, faut pas qu'elle compte sur nous, hein ! Nan, on prendra tous le maquis dans les Hautes-Alpes, où on pourra surfer dans la poudreuse et se bâfrer de raclettes roboratives à souhait. Pendant ce temps, les autres se feront tuer, et quand on reviendra, l'immobilier aura tellement chuté à Paris qu'on pourra tous s'offrir des lofts de bourgeois aux Invalides ! Après, on écrira plein de best-sellers relatant nos hauts faits d'armes (pipeautés) et on deviendra des héros de la Nation, portés aux nues par un peuple enfin libéré ! Bon, vous l'aurez compris, nous, la guerre, on l'aime plutôt version fictive « qui fait pas mal »... Comme dans les jeux vidéo : réaliste mais pas trop, juste violente comme il faut et assez bien réalisée pour qu'on ait l'impression « d'y être ». Tiens, exactement comme dans Medal of Honor su PSone (et dans sa suite, sous-titrée « Underground »). Oui, ça c'est du sacrément bon jeu de guerre, avec un scénario bien écrit, une mise en scène parfaitement amenée, une action riche et variée, un gameplay bien chiadé et des ennemis à l'I.A. proprette. Ah ça, les p'tits gars de chez DreamWorks Interactive, ils nous avaient bluffés à l'époque avec leur MoH ! Et ils comptent bien nous refaire le coup avec ce Frontline... sur lequel, et je m'en excuse, j'ai écrit plein d'âneries le mois dernier. Bouh, désolé, mais entre-temps j'suis allé faire un p'tit coucou aux développeurs, du côté de Los Angeles, et j'en ai appris de bien bonnes et des moins (bonnes). Vous suivez ?



Viser juste et promptement n'est pas toujours aisé. D'autant plus que Frontline ne gérera pas le duo clavier/souris.

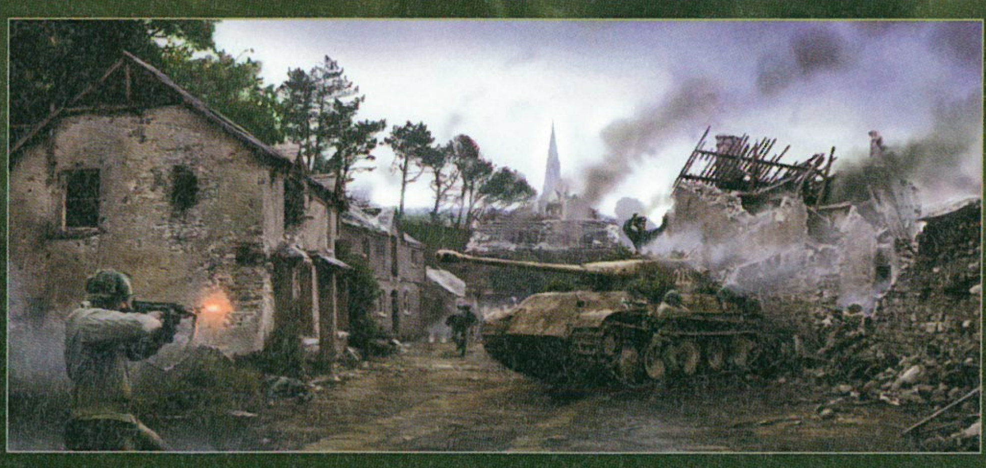


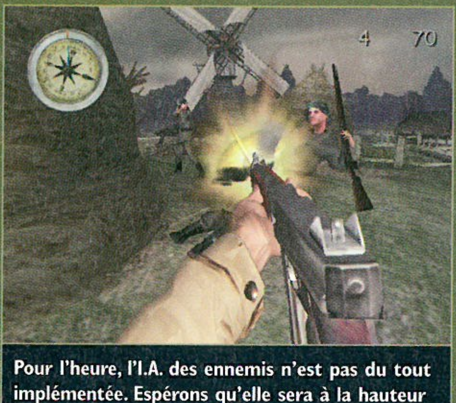
Jouer les fourbes est le moyen idéal pour prendre tout le monde par surprise.



Rayon rectificatifs

Houlà là, effectivement, rapport aux premières infos dévoilées par Electronic Arts sur lesquelles nous avons (ok : j'ai) basé le papier du précédent Joypad, y a deux, trois trucs qui ne vont pas. Alors primo, Frontline n'est pas développé par DreamWorks Interactive à proprement parler, mais par les équipes de DreamWorks. Nuance, vu qu'EA s'est goinfré le studio en février 2000 (à l'origine une Joint Venture entre DreamWorks SKG et Microsoft). Voilà, je coche ce qui est rectifié sur mon petit carnet à boulettes. Suivante. Scott Langteau, le « producer » de Frontline rencontré à L.A. m'a annoncé une bien mauvaise nouvelle : toute la partie gestion de commando a été complètement abandonnée ! Désormais, vous agirez seul comme un pauv' soldat plongé dans l'enfer de la guerre. Pas glop. Autre chose, la version déf' ne proposera aucun mode Multijoueur, et, nouvelle coquille, les missions qui vous seront proposées s'avéreront quand même super scriptées. La-la-lalala, ça va, vous digérez les mauvaises nouvelles ? Bon, quoi d'autre... Nan, ben je crois que c'est tout... Scott me confirme que l'on incarnera bien le lieutenant Jimmy Patterson, déjà présent dans le MoH sur PSone... Mais attendez, comment qu'y fait le gars pour être le personnage central des deux jeux ? Y s'rait pas doué d'ubiquité ? Que nenni. En fait, l'action de Frontline se déroule chronologiquement entre la 3e et la 4e mission du premier épisode (espacées entre elles de 4 mois) ! C'est y pas bien vu ça : à l'époque, les développeurs s'étaient ménagé un petit espace-temps dans le jeu, pour pouvoir, à l'avenir, y glisser une nouvelle aventure ! Cette dernière s'articule autour de la débâcle de Market Garden (dont vous devez tous vous rappeler, je suppose) et de certains événements antérieurs et postérieurs. Eh oui, MoH puise sans vergogne son inspiration dans l'Histoire - la vraie avec un grand H - comme nous le confirme Scott : « Nous n'avons jamais eu la prétention de faire revivre au joueur la Seconde Guerre mondiale telle qu'elle s'est exactement déroulée. Non, nous avons plutôt utilisé ce cadre historique et certains événements-clés restés ancrés dans les mémoires pour imaginer des aventures parallèles mettant en scène la Résistance. En clair, le background de MoH est authentique et l'action crédible tout en étant parfaitement fictive. Voilà qui éclaire notre lanterne : si vous êtes féru de tous ces faits d'armes passés, vous retrouverez dans Frontline un scénario parfaitement en phase avec ce que relatent les livres d'histoire !





Pour l'heure, l'I.A. des ennemis n'est pas du tout implémentée. Espérons qu'elle sera à la hauteur des précédents MoH sur PSone.



Le politiquement correct a frappé : il n'y aura pas de sang dans Frontline !

PAR ELWOOD

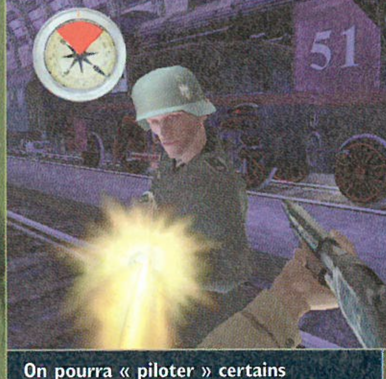
Périple **épique**

Dans la peau du lieutenant Patterson donc, vous allez devoir mener à bien 6 campagnes, chacune divisée en 3 ou 4 missions. Petit détail à ce sujet : la première de ces campagnes est indépendante du reste du jeu. Elle vous proposera - en toute simplicité - de revivre le débarquement allié en Normandie en incarnant « Private Barnes », un pion lâché au milieu de la piétaille... Ambiance Soldat Ryan garantie 100 % pure chair à canon ! Sorti de là, le cœur du mode solo met donc en scène le gars Patterson, dont les affectations multiples vont vous faire voyager aux quatre coins de l'Hexagone : dans un village français occupé par les Nazis, au cœur d'une base militaire où vous devrez saboter un sous-marin, du côté d'Arnhem, aux Pays-Bas, pour participer à l'Opération Market Garden, aux abords du pont de Nimègue, dans un complexe militaire abritant un prototype de bombardier (le Horten HO-IX), etc. Toutes ces destinations pas franchement touristiques développent un scénario super crédible, qui devrait conférer au jeu une aura réaliste plutôt bien venue. Ajoutez à cela une pléthore d'objectifs à remplir (primaires comme secondaires) et vous obtenez une production parfaitement calibrée pour happer fissa le joueur dans l'ambiance !

Réalisation hollywoodienne

Cette volonté de vous immerger complètement en pleine guerre se retrouve dans le souci du détail affiché par les graphismes. Fidélité historique oblige, le design des niveaux se veut parfaitement en phase avec la France d'alors. Les lieux, les bâtiments, les véhicules, les personnages (troupes allemandes comme alliées), les armes, tout ce qui compose le jeu affiche un niveau de détails assez bluffant... Mais bon, tout ça, je vous en parlais déjà le mois dernier, et ma petite visite chez EA L.A. n'a fait que confirmer ces dires. La version présentée par Scott, loin d'être terminée (l'I.A. des ennemis n'était pas du tout implémentée !), permettait cependant de prendre toute la mesure de l'incroyable sentiment d'immersion suscité par les missions. Cela est en partie dû à la bande-son hallucinante, mais surtout - et avant tout - à la mise en scène ultra-efficace. C'est simple : il ne se passe pas 5 minutes sans qu'un événement scripté ou un rebondissement ne vienne « dynamiser » le cours des missions... Seulement voilà, revers de la médaille, on a parfois le sentiment d'être entraîné bien malgré nous par le flot chaotique des nouveaux objectifs à remplir et par les scripts en cascade. Résultat : la liberté d'action s'en trouve restreinte et l'aspect dirigiste renforcé... Bah, qu'importe : à l'image d'une vraie guerre, Frontline ne laisse aucune place à la déambulation gratuite. Ça va vite, c'est intense et ça fonctionne parfaitement grâce à une mécanique bien huilée et un gameplay rodé. Oui, je sais, on pourrait arguer que, finalement, cet épisode PS2 ne fait que sublimer le concept éprouvé des épisodes PSone, sans s'encombrer de nouveautés majeures. Certes, mais après tout, ce FPS « intelligent » semble tellement bien goupillé, qu'on aurait tort de le clouer au pilori pour « défaut de quota d'innovations » !



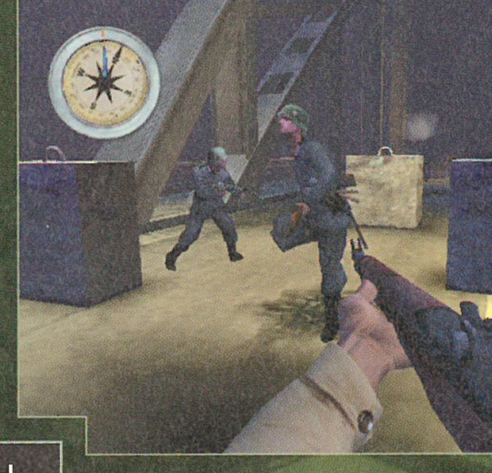


On pourra « piloter » certains véhicules, comme un train blindé !



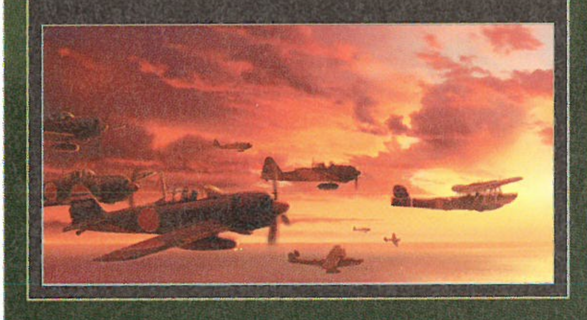
Les ennemis interagissent entre eux en fonction de vos actions : alors que vous venez de toucher un homme, ses camarades se trouvent désorganisés.

Les dégâts sont localisés : une balle dans la tête sera beaucoup plus efficace que dans le tibia !



Fighter Command

7 décembre 1941. Les Japonais attaquent la base navale américaine de Pearl Harbor dans le Pacifique Sud (le « south pacific »). Soixante ans plus tard, les Américains continuent d'exorciser le vieux démon bridé en revisitant une nouvelle fois cet épisode de leur histoire. Au cinéma avec *Pearl Harbor* et en jeu vidéo avec Medal of Honor : Fighter Command ! Cette fois-ci, la saga MoH change radicalement de registre en passant du shoot 3D aux dogfights acharnés contre l'envahisseur nippon. L'action se déroulera juste après l'attaque de Pearl Harbor, période trouble durant laquelle vous devrez faire la démonstration de vos talents au combat aérien, comme au bombardement de cibles terrestres ou navales. Question gameplay, l'approche semble assez arcade, avec des coucous d'époque faciles à prendre en main, et en partie tournée vers un mode multijoueur convivial (en Coopératif ou en Duel). Voilà, Fighter Command dénote pas mal dans la saga MoH, mais vu le souci de qualité affiché par les ex-équipes de DreamWorks pour cette licence, on peut s'attendre à du « pas mauvais »...





Trouver une position embusquée et en hauteur est le meilleur moyen pour faire le ménage en toute discrétion.



Graphiquement, les niveaux en ville sont les plus impressionnants.

Toutes les sorties japonaises et américaines

À l'heure où nous écrivons ces modestes lignes, environ 500 000 Japonais ont fait la queue pour se procurer le chef-d'œuvre de Kojima (MGS2 bien sûr). Ouf, nous voilà rassurés, les Nippons aiment toujours les jeux vidéo ! Et saluons le carton d'un jeu PSone au Japon : Dragon Quest IV, avec plus de 760 000 ventes en quelques semaines seulement ! De son côté, l'actualité import de ce mois de janvier a été fortement marquée par l'arrivée de la Xbox sur le sol US. N'en déplaise à certains, l'énorme console de Microsoft a plutôt fait un brillant démarrage. L'autre événement de ce début de nouvelle année, c'est bien sûr le test de Star Wars Rogue Leader RS II. Activision et Electronic Arts, quant à eux, pensent à leurs actionnaires avant de songer aux joueurs, en se limitant à des portages bêtes et méchants de leurs hits. Et ouais, c'est aussi ça le visage moderne du jeu vidéo...


Amped Freestyle Snowboarding p.112
Star Wars Rogue Leader RS II p.94
Dead or Alive 3 p.116
Halo Combat Evolved p.99
Dragon Quest IV p.126



Star Wars Rogue Leader

Rogue Squadron II



Nous avons enfin pu mettre la main sur la version US de l'un des jeux les plus attendus sur GameCube ! Après quelques jours de jeu intense (nous avons préféré le réserver pour ce numéro plutôt que de bâcler le test le mois dernier) et de rébellion contre l'Empire, voici enfin le zoom complet... Hop, c'est parti mon kiki !





Star Wars Rogue Leader	
Éditeur	LucasArts
Dispo. Europe	Printemps 2002
Genre	Shoot 3D
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Progressive
Continues	Sauvegardes
Spécial	HDTV & Dolby Surround PLII
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

J'adore "Star Wars". Je ne suis pas un fan ultime à la RaHaN (il connaît absolument tout sur l'univers de la saga), mais incarner un membre de la rébellion et participer à des dogfights spatiaux contre l'Empire, dans un jeu immersif et si possible assez bien foutu pour qu'on puisse enfin « s'y croire pour de vrai »... ça a toujours été comme un fantasme ! Voilà pourquoi j'attendais beaucoup de Rogue Leader, et autant vous le dire tout de suite : je n'ai pas été déçu ! On rêve depuis si longtemps de pouvoir progresser dans un jeu où l'ambiance de la trilogie (enfin, plus maintenant...) serait capturée et retranscrite de manière si fidèle, si « réaliste »... Et voilà : c'est fait, c'est là, c'est dans mon cube Nintendo !!! Alors, même si tout le monde n'est pas absolument d'accord sur le « tuage de gueule », sur la méga-claque qu'était supposé nous filer Rogue Leader, une chose est certaine : c'est quand même super beau et super trippant à jouer !

STAR WARS EN TEMPS RÉEL ?

On peut le dire comme ça, si vous voulez... Évidemment, il est toujours possible de faire mieux, de s'en rapprocher encore plus, mais force est de constater que le travail étalé par l'équipe de Factor 5 est vraiment impressionnant ! À commencer par la modélisation des différents vaisseaux, bluffante en détails et en finition. Que ce soit en plein jeu ou durant les cut-scenes (qui permettent de profiter de tout ça sous tous les angles), on a réellement l'impression de voir les vaisseaux (enfin les maquettes) du film ! Les textures y sont également pour quelque chose, puisqu'elles retranscrivent à merveille le rendu un peu cradingue des carrosseries et leur donnent un relief vraiment saisissant... Chaque effet de lumière créé par les lasers ou les diverses explosions ne fait que mettre un peu plus en avant le réalisme « starwarsien », avec une gestion du bump mapping bien venue. Et dans les différents niveaux du jeu, chacun des vaisseaux présents à l'écran (ils peuvent être très, très nombreux) affiche le même degré de finition, du Tie Fighter de base au gigantesque croiseur impérial de 3 km de long !!! Pour parler des niveaux justement, sachez que ces derniers sont tout aussi tuants, graphiquement parlant. Les textures sont variées et vraiment réalistes, le bump mapping leur donne là aussi beaucoup de relief, chaque effet spécial illumine les différents éléments du décor, la gestion des ombres (du vaisseau sur le décor ou l'inverse) est parfaite... Tout est là pour vous immerger totalement ! Chaque mission est en plus vraiment variée, graphiquement, et donne l'occasion de profiter à chaque fois d'effets spéciaux différents. Hoth pour son sol enneigé et ses troupes au sol, Bespin pour ses nuages volumétriques, Kothlis pour ses reflets dans l'eau, Tatooine pour ses vagues

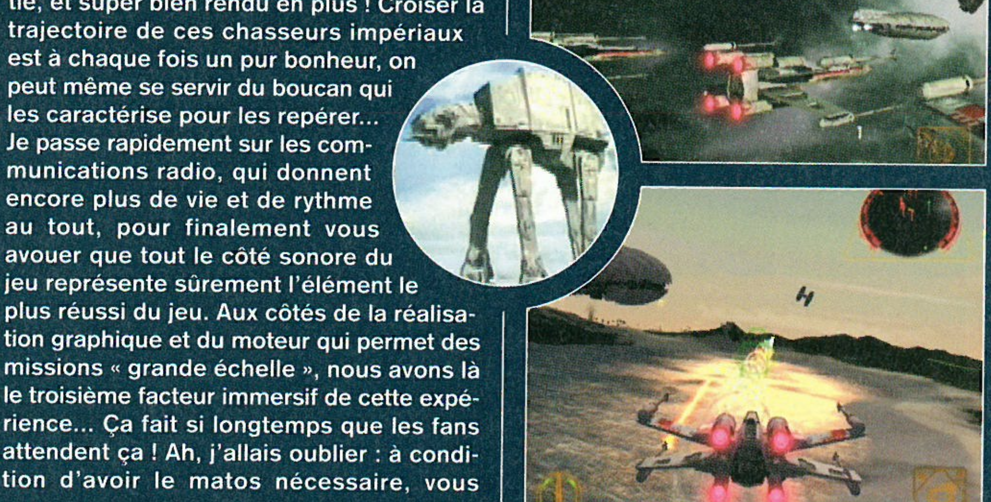
de chaleur au ras du sol, l'Étoile Noire pour les grosses explosions et l'illumination des vastes éléments du décor par la myriade de lasers qui fusent dans tous les sens... Sans continuer plus longtemps à lister tout ce qui a pu me décrocher la mâchoire pendant le jeu, en deux mots : ça tue ! Mais plus encore que les graphismes, le facteur d'immersion le plus flagrant reste le côté « grandeur nature », avec les croiseurs et autres AT-AT gigantesques, la taille globale des niveaux et, surtout, le nombre impressionnant de vaisseaux présents en même temps à l'écran. Certaines missions vous proposeront d'affronter plusieurs dizaines de Ties simultanément (non, je ne sais pas combien exactement, mais c'est énorme). C'est simple : il y en a tellement qu'on ne sait jamais par lequel commencer ! Ça fuse dans tous les sens, les lasers verts et rouges pleuvent de partout... Le côté épique est là, l'ambiance Star Wars omniprésente vous plonge littéralement dans les films du même nom ! Seul petit reproche technique, le jeu souffre de temps en temps de petites saccades dans l'animation. Ça reste cependant parfaitement jouable et gêne plus le spectateur que le joueur... Tout comme l'impression de vitesse pas flagrante, d'ailleurs, qu'on oublie immédiatement en plein dogfight intrinsèque.

UNE AMBIANCE SONORE DE FOLIE !

Côté sonore, effectivement, le soin apporté au jeu force une nouvelle fois le respect. À commencer bien évidemment par les musiques orchestrales (vous siffloterez irrémédiablement à longueur de temps) qui accompagnent superbement les différentes missions : non seulement elles sont d'une grande qualité, mais en plus, on note une transformation progressive du rythme et des thèmes selon les situations... Dans la mission de l'Étoile Noire, par exemple, la musique s'intensifiera lorsque vous pénétrerez avec le X-wing dans la fameuse tranchée ! C'est d'ailleurs à ce moment précis que vous pourrez également profiter d'extraits tirés directement du film, avec la voix d'Obi Wan qui vous dit : « Use the Force, Luke ! », ou encore celle de Dark Vador, à vos trousses : « The Force is strong with this one... ». Ahhh ! C'est trop la classe sans déc' ! Évidemment, ce n'est pas fini : vous vous en doutez, les bruitages des lasers sont eux aussi des adaptations de ceux dont on a pu profiter dans les films ! Culte, hein ? Mais plus culte que tout le reste (à mon goût en tout cas), l'espèce de hurlement saturé des Tie Fighters, lui aussi de la partie, et super bien rendu en plus ! Croiser la trajectoire de ces chasseurs impériaux est à chaque fois un pur bonheur, on peut même se servir du boucan qui les caractérise pour les repérer... Je passe rapidement sur les communications radio, qui donnent encore plus de vie et de rythme au tout, pour finalement vous avouer que tout le côté sonore du jeu représente sûrement l'élément le plus réussi du jeu. Aux côtés de la réalisation graphique et du moteur qui permet des missions « grande échelle », nous avons là le troisième facteur immersif de cette expérience... Ça fait si longtemps que les fans attendent ça ! Ah, j'allais oublier : à condition d'avoir le matos nécessaire, vous



Les Tech Upgrades sont super bien cachées dans les différents niveaux du jeu... Notez au passage la complexité de l'environnement !



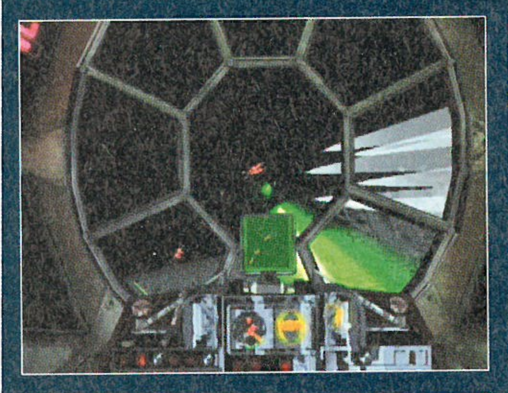


Le meilleur jeu Star Wars console jamais créé ! Une tuerie graphique et ludique !



Autre mission bonus : la fuite du faucon... Pour vous débarrasser des Ties, frôlez les astéroïdes !

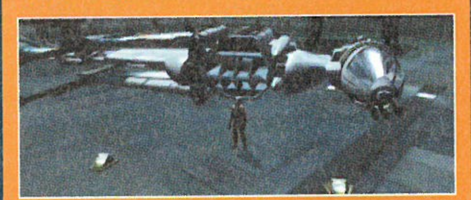


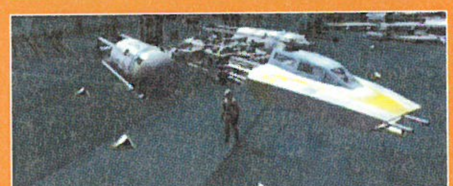




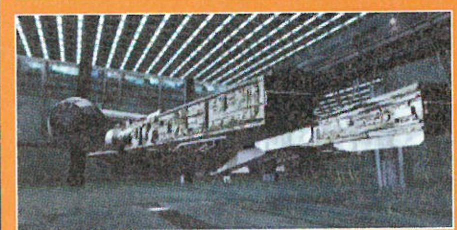
Un hangar bien rempli

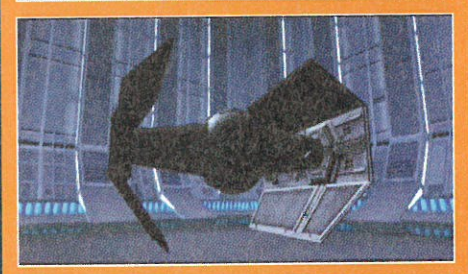
Voici quelques vaisseaux que vous aurez le loisir de piloter. Comme vous pouvez le constater, on trouve dans cette sélection non exhaustive le Faucon Millenium, mais aussi quelques croiseurs de l'Empire... Je vous laisse découvrir comment débloquer tout ça. Bon courage !













pourrez en plus profiter de tout cela en Dolby Surround Pro Logic II. La classe intergalactique.

PAS VRAIMENT RÉVOLUTIONNAIRE, CERTES...

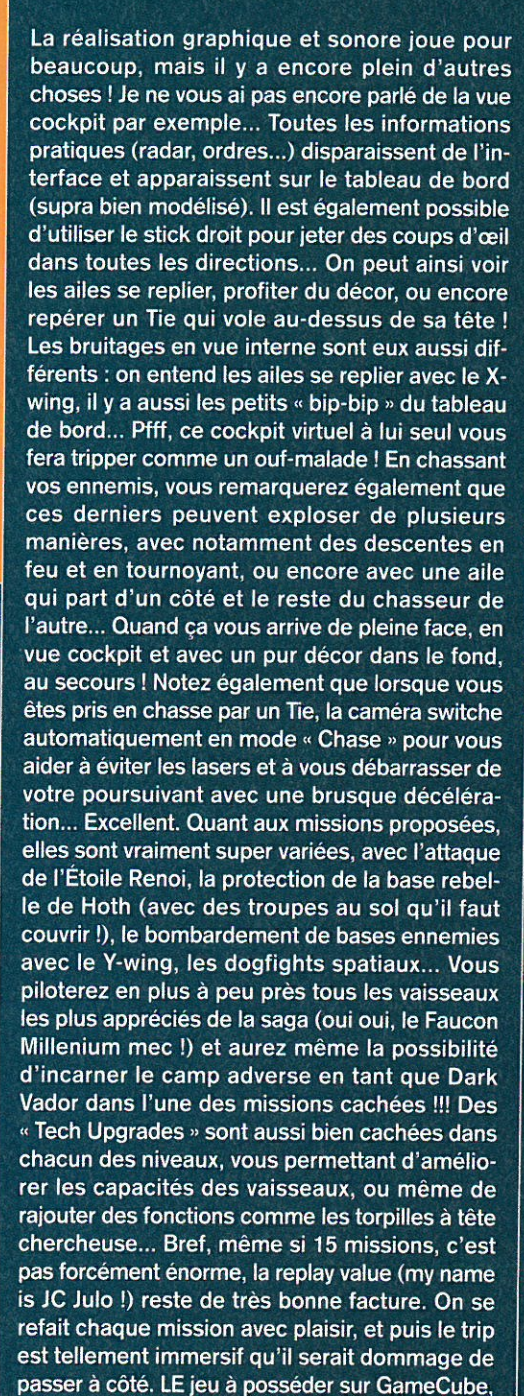
En dehors de tout ça, il y a aussi un jeu, et c'est bien le moment de commencer à vous en parler ! En fait, Rogue Leader représente la suite de Rogue Squadron sur N64, comme le sous-titre du soft le laisse volontairement entendre... Ainsi, par rapport à son aîné, ce nouvel épisode reprend les ingrédients de base et force l'immersion en poussant chaque élément de la réalisation beaucoup plus loin. En dehors de l'aspect technique, donc, il faut tout de même avouer qu'il n'y a rien de révolutionnaire ici... En termes de gameplay, Rogue Leader est un shoot somme toute plutôt classique, sans surprise. Point. Il faut l'accepter et se lancer dans les 10 missions qui composent le jeu (plus 5 cachées) et se laisser immerger en profitant de l'ambiance Star Wars incroyablement bien retranscrite. Certains pourront voir ici un défaut, mais il faut tout de même noter que tout ce que fait Rogue Leader, il le fait bien. Ainsi, la jouabilité est tout simplement excellente : R et L pour accélérer et décélérer (gestion analogique), A pour tirer au laser, B pour l'arme secondaire, Y pour passer en vue cockpit, X pour activer le radar de repérage (qui se met devant vos yeux) et Z pour faire vriller le vaisseau. Le petit clic qui s'active en fin de pression sur R et L a également été optimisé pour donner une brusque accélération ou un brusque freinage. Notez d'ailleurs qu'avec le X-wing ou le B-wing, c'est grâce à ce petit clic que vous replierez ou déploierez les ailes pour passer du mode combat au mode vitesse. Enfin, on dirige le vaisseau avec le stick analogique, tandis que la croix de direction permet de donner des ordres aux coéquipiers en cours de mission. Grâce à cette fonction, vous pourrez ordonner un vol en formation (pour être protégé lors d'un raid sur une cible au sol, par exemple), ou simplement l'attaque d'un certain type de cible (chasseurs, tourelles, etc.). Tout cela est évidemment commandé et confirmé par communication radio, tout comme les changements d'objectifs scriptés en début, en fin ou en cours de mission. Dans le genre pas révolutionnaire, on note également la reprise de certains éléments du premier, avec par exemple l'attaque des quadrupèdes AT-AT... Mais avouez franchement qu'il eût été dommage de passer à côté de cette nouvelle version de la bataille de Hoth, juste exceptionnelle ! Le système de progression n'a pas vraiment changé non plus, avec 10 niveaux qu'il faudra effectuer dans l'ordre, puis un système de médaille pour débloquer progressivement différents bonus comme des missions cachées. La nouveauté la plus notable reste le radar de repérage (celui que Luke met devant ses yeux pour viser dans la tranchée de l'Étoile Noire, dans le film). Une fois activé, il vous permet en effet de voir toutes les cibles très distinctement, même dans le brouillard ou à travers les éléments du décor. Attention à ne pas l'utiliser abusivement tout de même, cela pénalise à mort les stats pour avoir les médailles !

...MAIS QUEL TRIP LES ENFANTS !

Un simple shoot, donc, sans grosses nouveautés depuis l'édition N64... mais dont la puissance immersive est juste à des années-lumière !

Les bonus DVD

Un peu comme dans SSX Tricky, vous trouverez ici différentes « feature » type DVD Vidéo, mais il faudra d'abord progresser dans le jeu pour les mériter ! On commence avec un documentaire assez intéressant sur l'élaboration de Rogue Leader depuis les prémices du développement, pour se pencher ensuite sur le « Music Hall » (qui compile les différentes musiques du jeu) ou encore la « Art Gallery » (croquis, illustrations...). Sans oublier le truc ultime : les commentaires audio ! Si si, pour chaque mission, les développeurs ont eu la bonne idée de nous offrir quelques précisions sympatoches... La totale quoi !



La réalisation graphique et sonore joue pour beaucoup, mais il y a encore plein d'autres choses ! Je ne vous ai pas encore parlé de la vue cockpit par exemple... Toutes les informations pratiques (radar, ordres...) disparaissent de l'interface et apparaissent sur le tableau de bord (supra bien modélisé). Il est également possible d'utiliser le stick droit pour jeter des coups d'œil dans toutes les directions... On peut ainsi voir les ailes se replier, profiter du décor, ou encore repérer un Tie qui vole au-dessus de sa tête ! Les bruitages en vue interne sont eux aussi différents : on entend les ailes se replier avec le X-wing, il y a aussi les petits « bip-bip » du tableau de bord... Pfff, ce cockpit virtuel à lui seul vous fera tripper comme un ouf-malade ! En chassant vos ennemis, vous remarquerez également que ces derniers peuvent exploser de plusieurs manières, avec notamment des descentes en feu et en tournoyant, ou encore avec une aile qui part d'un côté et le reste du chasseur de l'autre... Quand ça vous arrive de pleine face, en vue cockpit et avec un pur décor dans le fond, au secours ! Notez également que lorsque vous êtes pris en chasse par un Tie, la caméra switche automatiquement en mode « Chase » pour vous aider à éviter les lasers et à vous débarrasser de votre poursuivant avec une brusque décélération... Excellent. Quant aux missions proposées, elles sont vraiment super variées, avec l'attaque de l'Étoile Renoi, la protection de la base rebelle de Hoth (avec des troupes au sol qu'il faut couvrir !), le bombardement de bases ennemies avec le Y-wing, les dogfights spatiaux... Vous piloterez en plus à peu près tous les vaisseaux les plus appréciés de la saga (oui oui, le Faucon Millenium mec !) et aurez même la possibilité d'incarner le camp adverse en tant que Dark Vador dans l'une des missions cachées !!! Des « Tech Upgrades » sont aussi bien cachées dans chacun des niveaux, vous permettant d'améliorer les capacités des vaisseaux, ou même de rajouter des fonctions comme les torpilles à tête chercheuse... Bref, même si 15 missions, c'est pas forcément énorme, la replay value (my name is JC Julo !) reste de très bonne facture. On se refait chaque mission avec plaisir, et puis le trip est tellement immersif qu'il serait dommage de passer à côté. LE jeu à posséder sur GameCube, pour peu qu'on apprécie un minimum le genre.

Julo

Note

8/10

Le raid sur Bespin reste l'un des niveaux les plus jolis du jeu.

La tranchée de l'Étoile Noire... Un passage-culte qui fera tripper n'importe quel fan de la saga !

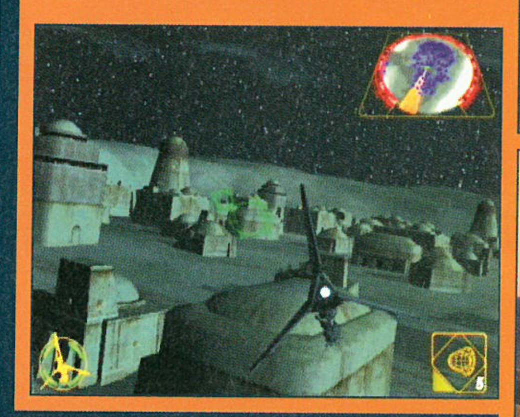


Lorsque vous finissez une mission, il est possible de la refaire avec d'autres vaisseaux... C'est a priori comme ça que vous piloterez le Faucon la première fois.

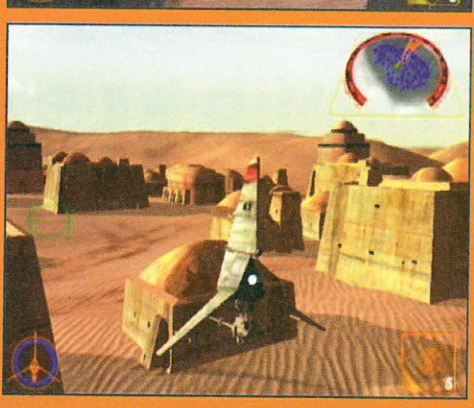
Quelle heure est-il ?

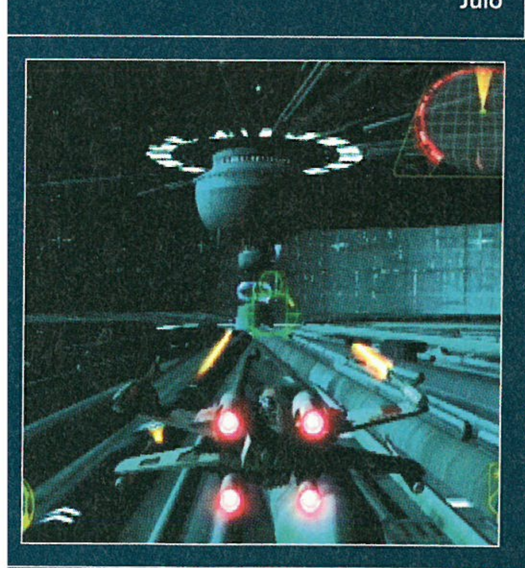
L'heure qu'il était hier à la même heure qu'aujourd'hui. Tout ça pour vous dire que le jeu tient compte de l'horloge interne de la GameCube ! Ainsi, vous pourrez par exemple vous faire la mission d'entraînement de Tatooine sous 4 conditions différentes : lever du soleil, journée, coucher du soleil et nuit. Certaines missions changent d'ailleurs quelque peu selon l'heure à laquelle vous jouez... Essayez de trouver lesquelles, cela pourra vous aider à débloquer quelques bonus !

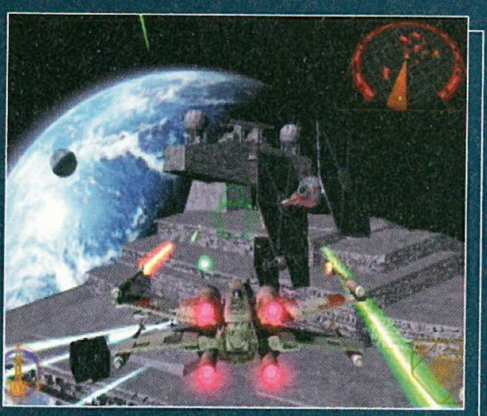












Gigantesque, tout simplement. Imaginez ça en mouvement, avec le bruit sourd des Ties et les dizaines de lasers qui fusent depuis le croiseur impérial !



Bungie Software

Entrée fracassante dans le monde console !

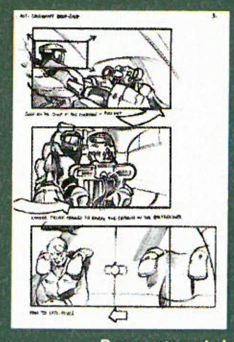
C'est fou ce que j'ai voyagé ces derniers temps. Je suis même allé voir les gars de Bungie Software, pour faire une petite partie sur la version définitive d'Halo à 16, avant le test, et découvrir un peu les studios.

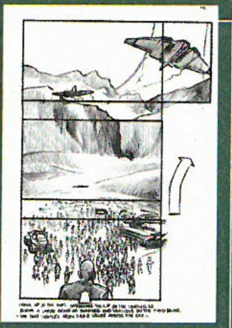




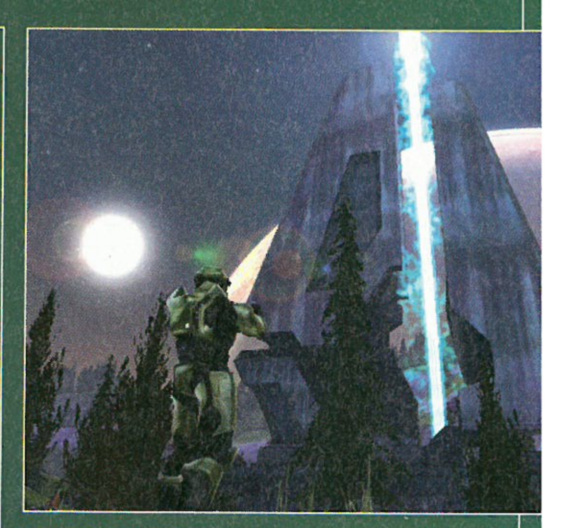


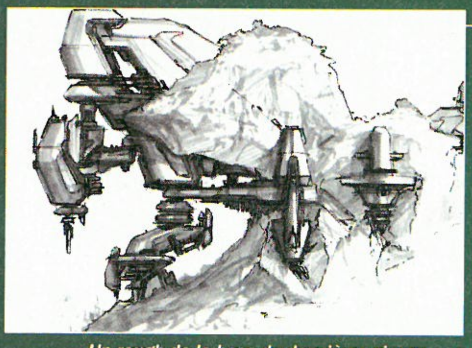
Mis à part le jeu lui-même, je crois que ce qu'il y a de plus impressionnant chez Bungie, c'est le campus. Car depuis que Microsoft a racheté le studio, tout le staff a déménagé à Redmond, terminant le développement du titre phare de la Xbox en interne. Le principe du campus Microsoft, c'est comme en université américaine. Tout est sur place : salle de sport, restaurant d'entreprise qui tue, espaces verts et promenades, salles de jeu... Hallucinant. Au milieu de tous ces travailleurs en petit polo et pantalon de toile, employés de bureau et programmeurs de trucs sérieux, les gars de Bungie font un peu désordre. Seuls à avoir aménagé leurs locaux en open space (c'est plus pratique pour se lancer des boulettes de papier), la plupart avaient pris un repos bien mérité après le bouclage, sans aucun doute intense, d'un jeu qui ne l'est pas moins. On a bien discuté un peu avec les quelques rescapés de l'équipe Web, maintenant le site communautaire de Bungie, ou encore John Howard, le Lead Game Designer d'Halo. Pour ce dernier, Halo « c'est avant tout du fun à l'état pur ». « Par exemple », ajoute-t-il, « on a pris un malin plaisir à implémenter des trucs dans l'Intelligence Artificielle, sur les Grunts : le coup de grenades au plasma qui collent, et les envoient en panique vers leurs compères, on l'a mis parce que c'est fun. »





Des pages et des pages de Storyboards couvraient les murs du studio, détaillant les scènes cinématiques d'Halo.





Un rough de la base du deuxième niveau, qu'on découvre d'abord de l'extérieur dans le jeu.

On n'en apprendra pas beaucoup plus sur les projets du studio. Bon je déconne, en fait on a un scoop d'enfer : ils bossent déjà sur un autre titre Xbox, utilisant vraisemblablement le moteur d'Halo. Cependant, il s'agit d'un concept tout à fait différent de celui d'un FPS. Le nom qu'on a pu entendre, pas définitif pour deux sous, c'est Fantasy Siege. Et les dessins préparatoires montrent des personnages dans la mouvance médiévale fantastique : Orcs, Guerriers, Nains, etc., ainsi que ce qui semble être différentes stratégies pour assiéger des places fortes... Renoueraient-ils avec leurs amours stratégiques ? En tout cas, la prochaine fois qu'on ira voir Bungie, ce sera sans doute pour y découvrir ce titre !

RaHaN

XBOX

Halo
Combat Evolved


Trois adversaires apprennent à planer en même temps, et ce avec une seule grenade. Trop bien.

J'étais encore loin de m'imaginer qu'il serait aussi fantastique. Halo frôle la perfection, et s'impose définitivement comme le meilleur titre du lancement Xbox... et le meilleur FPS du monde !

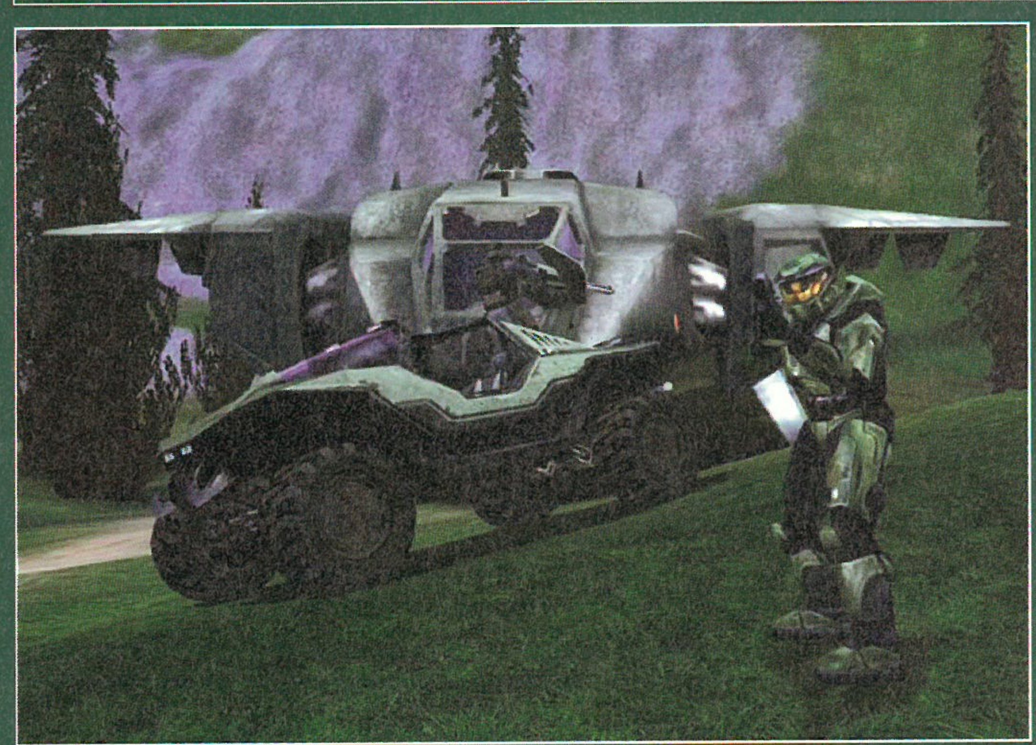
Ouais, le meilleur du monde. Cash. Et je vais être super clair : qu'on aime ou pas Microsoft, qu'on ait une dent ou des a priori sur la Xbox, qu'on ait les meilleures ou les pires raisons du monde pour venir m'embêter à ce sujet, je ne veux rien savoir : je pète la tronche des infortunés, direct. Nom de Dieu, ça faisait longtemps que je n'avais pas pris un pied pareil avec un titre en vue subjective blindé d'action ! Et j'ai la preuve ultime : avant de partir au Canada, d'où j'ai ramené ma Xbox, j'étais sur Metal Gear Solid 2. Vous pensez bien que je n'étais pas à proprement parler ravi de laisser ma quête des Dog Tags pour aller faire ce reportage imprévu... et depuis que je suis rentré avec la console et Halo, le boulot a pris le pas, je n'ai pas pu me remettre sur MGS2. Il fallait que je me tape Halo entre-temps. Je vous le donne en mille : la pilule est fantastiquement bien passée, tellement je me suis éclaté sur Halo. Bon, maintenant que j'ai fini ce merveilleux titre, j'aimerais bien retourner à MGS2, mais il paraît qu'il faut que je vous en parle avant. Vous êtes lourds, les gars... Bon, on y va.

INCARNEZ LE « MAÎTRE CHEF »

Le héros, le type à l'armure verte, c'est vous. Les autres vous appellent le « Master Chief », ce qui, vous en conviendrez, témoigne du plus profond respect. Normal, vous êtes le soldat d'élite ultime, entraîné au maniement de toutes les armes, à la conduite de tous les véhicules, un as du corps à corps et du combat à distance, l'œil vif, le poil soyeux. Le jeu commence à bord du Pillar of Autumn, un croiseur de combat de l'armée Terrienne. C'est une époque de guerre (nous sommes en 2252), et les humains font de leur mieux pour repousser les assauts d'une race Alien particulièrement vindicative : les Covenant. C'est le moment que choisit par ailleurs le commandant du navire pour vous sortir de votre sommeil cryogénique, car la situation est critique : la Terre est presque ruinée, et les humains ont toute la peine du monde à







Halo Combat Evolved

Éditeur	Microsoft
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	FPS/Action
Nbre de joueurs	1 à 4 en split (jusqu'à 16 en LAN*)
Sauvegardes	Infinies (227 blocs pour les parties, 30 pour les modes de jeu)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	Son en 5.1, compatible 16/9
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

* LAN : Local Area Network (réseau)

repousser les assauts spatiaux des Covenant. L'aventure commence donc au moment précis où le caisson cryo s'ouvre. S'ensuit un rapide tutorial, vous permettant d'apprendre la base du jeu : déplacement et visée. À noter que les développeurs ont très intelligemment intégré le choix entre la visée normale et inversée au sein du jeu : les débutants peuvent ainsi expérimenter au sein de l'aventure, dès le départ, et déterminer le type de contrôle qui leur siéra le mieux. Et tant que j'en suis à parler des contrôles : c'est probablement le premier FPS console dont l'interface manette s'avère si proche en réponse et en précision du « schème » clavier/souris. On en est encore loin, bien entendu, mais passé le temps d'adaptation (qui découle plus de la manette Xbox que du jeu en lui-même), on arrive bien à ce que l'on veut. Le seul défaut de tout ceci, c'est la nécessité de lâcher la gâchette de tir pour donner un coup de crosse, ou pire, de lâcher la visée. C'est dommage, mais ce n'est pas non plus catastrophique. Bref, nous en étions au début de l'aventure : peu après vos premiers pas en dehors du caisson, le Pillar of Autumn se fait aborder par les Covenant, en bonne et due forme. À partir de là, ça n'arrête plus : vous récupérez vos premiers guns, et taillez votre route pour sortir de ce premier aperçu de l'enfer. Mais bien évidemment, le vaisseau ne s'en sortira qu'au travers d'un méchant crash, sur une curieuse planète en forme d'anneau : Halo.



Les Covenant vous suivront sur cette curiosité cosmique, et découvriront rapidement des installations inconnues, qu'il vous faudra probablement leur reprendre. Car Halo cache plusieurs secrets, et les Covenant sont bien déterminés à être les premiers à pouvoir les exploiter contre les humains. L'aventure, dont l'intensité et l'intérêt ne cessent de croître jusqu'à un paroxysme final, restera dans les mémoires !

PETITS DÉFAUTS, GROSSES QUALITÉS

En temps normal, pour l'écriture d'un texte segmenté en plusieurs paragraphes, comme c'est le cas ici, il est préférable de faire des sections qui ont à peu près la même taille. D'un autre côté, je suis tout de



Ces deux gradés font un rapport. Les Covenant sont partout, et les Colons qui ont survécu au crash doivent être protégés avant le prochain assaut !



Le design des véhicules Alien est vraiment réussi. Mis à part peut-être leur couleur un peu tafiole, mais

Koi ça bump-mapping ?









Ici, la texture, c'est juste le rose façon métal brossé. La texture du bump-mapping simule les reliefs visibles, par-dessus.

Visiblement, il y en a qui n'ont pas encore tout à fait compris ce qu'est le bump-mapping. Voici donc ce qu'il faut comprendre : en fait, il s'agit, pour simplifier, d'une texture spéciale, peinte par-dessus la texture habituelle, qui permet de donner une impression de relief assez saisissante, car elle change en fonction de l'angle d'où on « l'éclaire ». C'est un effet très rare dans les jeux, même sur PC, car il est extrêmement coûteux en ressources. Halo est un des premiers titres à l'utiliser et de manière aussi réussie. Merci la Xbox !







Les Covenant sont agressifs et têtes brûlées. S'ils ne parviennent pas à toucher à distance, ils grognent et se jettent sur vous sans hésiter.

même bien obligé de répertorier et d'expliquer les défauts du jeu. Mais il y en a relativement peu, en tout cas pas assez pour faire un gros paragraphe. Oui, c'est fou les problèmes qu'on peut avoir quand on écrit son texte à 6 heures du matin, après une semaine passée à dormir entre 4 et 6 heures par nuit. Enfin, par matinée. Mais bref, cessons de tenter de gagner du signe pour équilibrer le paragraphe des défauts de Halo, car en étant objectif, il y en a tout de même. À commencer par certains aspects du jeu qui semblent avoir fait les frais d'un rush de dernière minute pour permettre l'apparition du titre dans les rayonnages, le jour de la sortie de la Xbox aux States. En première ligne, les cinématiques : surtout après un MGS2, certaines font vraiment pâle figure. Ce n'est pas catastrophique, et elles remplissent tout de même leur rôle correctement. Mais au vu de la qualité extraordinaire du reste de la réalisation, pendant les phases de gameplay, on ne peut s'empêcher de noter ce paradoxe : les phases de jeu sont plus belles que les cinématiques ! Outre ce petit problème cosmétique, on en trouve effectivement un autre, majeur : l'absence de bots dans le mode Multijoueur. Du coup, l'excellence de ce dernier (qui propose tout de même 26 modes différents, cf. encadré) prend un méchant coup niveau intérêt : si vous n'avez pas assez de potes ou de matériel pour en profiter, c'est tout de même moins amusant. C'eut été tellement plus agréable de pouvoir composer avec l'absence de joueurs en la compensant avec des personnages joués par la console... ou plus simplement pouvoir se livrer à des matchs I.A./humains. En tout cas, pour ceux qui auront la possibilité de jouer en nombre, le plaisir sera au rendez-vous, c'est certain. Plus encore pour les petits veinards qui pourront installer un réseau local de 4 Xbox et jouer ainsi à 16 ! Mais le fin du fin, c'est l'excellent mode Coopératif. Il permet de découvrir la campagne à deux, s'avère parfaitement jouable ainsi, et a même été pensé pour être le moins frustrant possible : il est ainsi envisageable de commencer la campagne à n'importe quel niveau, du moment que vous l'avez déjà fini en solo. Et si tout cela ne suffit pas, vous pouvez même créer vos propres variantes multijoueurs.

UNE ACTION À COUPER LE SOUFFLE

Tout le reste est merveille. Halo est un joyau au beau milieu de cailloux, comparé à tous les autres titres d'action de ces dernières années. L'incroyable niveau de détail atteint par les développeurs place le joueur au cœur



On peut tout utiliser, ou presque : véhicules, tourelles, armes ennemies...



Oui, il y a des ralentissements dans Halo. Mais surtout à la fin, lorsque les explosions sont plus nombreuses que les cheveux sur mon crâne.



Dès la deuxième mission, vous voilà assailli par des « ghost » véhicules aériens Covenant. Les faire exploser en vol est un régal !



Les coups de crosse sont surtout efficaces sur des ennemis de dos, les tuant net. Mais même de face, ce Covenant en fait les frais !

En Coopératif, il convient de s'organiser au mieux pour éviter de tirer sur son coéquipier, et de profiter des véhicules et des situations avantageuses.







Ce dropship Covenant vient de déposer devant votre gunner de quoi l'amuser un peu.

d'une aventure retentissante, tonitruante même. Le moteur physique, pour commencer : l'animation des personnages, la façon dont ils sont projetés par le souffle d'une détonation de grenade, les impacts de balle, la gestion des véhicules : c'est du grand art. Le détail va jusqu'aux armes tombées à terre : tirez dessus avec la mitrailleuse, et les voilà qui partent en vrille telles des toupies. Les effets spéciaux sont les plus réussis à ce jour dans un titre de ce genre : étincelles des balles sur les surfaces métalliques, poussière et mottes de terre soulevées par des impacts et des explosions, éclaboussures de l'eau dans les mêmes conditions, reflets, ombres, bump-mapping à tout va (cf. encadré) qui donne un relief inégalé, toutes plates-formes confondues, aux décors, éclats lumineux du plasma, etc. Le plus surprenant, outre une qualité graphique qui laisse bouche bée, c'est aussi le dynamisme de l'ambiance sonore. Les bruitages sont ultra-complets, magnifiquement variés et particulièrement réalistes. Tous les intervenants parlent, et communiquent même entre eux : lorsque vous êtes secondé par un squad de Marines, ils commentent l'action, s'échangent des données sur le terrain, se préviennent lorsqu'ils font un tir de barrage pour laisser passer les autres, ou bien s'apprêtent à lancer une grenade, s'excusent en cas de tir fratricide, jurent lorsqu'ils sont en difficulté, hurlent lorsque la situation leur échappe, bref ça vit ! Les musiques offrent également un soutien sans faille à l'ambiance, s'équilibrant suffisamment entre l'orchestral grandiloquent, le dynamisme pour



En jeep, deux Marines peuvent monter. Ils sont pris entièrement en charge par la machine. Et pour une fois, c'est admirablement bien fait.

Ces Covenant aux armures dorées sont armés d'une lame d'énergie. Si elle vous traverse ne serait-ce qu'une seule fois, c'est la fin...

Vous mourrez souvent avant d'adopter la bonne stratégie. Mais le jeu reprend tout de suite, sans charger, et tout près de votre point d'échec.







Les possibilités en multi

Halo est jouable à 4 sur une console (écran splitté), et jusqu'à 16 en LAN (Local Area Network, 4 joueurs sur 4 consoles différentes). Nous avons tout essayé (sauf le dernier, pas assez de machines !), même Internet (cf. Netpad). Dans ce dernier cas, c'est un peu complexe ; il faut avoir, en plus de sa Xbox et du jeu, un PC, une connexion haut débit (128 kbit/s par joueur), ainsi qu'un routeur NAT, un hub ou une deuxième carte réseau. Ensuite, il faut installer des softs qui se chargeront de faire le lien entre la connexion du PC et la console. Les performances ne sont pas très bonnes (nous n'avons pu jouer qu'avec des modèles américains), mais ça marche. Le plus simple pour ceux qui ont accès à ce genre d'installation complexe, reste GameSpy Arcade, avec son plug-in de « tunneling » Xbox (www.gamespyarcade.com/support/tunnel_xbox.shtml). Pour les LAN, seul un câble link (en fait un câble réseau croisé) suffit pour deux machines, ou un hub à partir de trois. Les 26 modes sont des variations de 6 modes de base connus (Deathmatch, Capture de drapeau, Course, King of the hill, et Oddball) et peuvent être joués sur toutes les maps (13 au total !).



La console sauvegarde les différents profils des joueurs, de manière à ce qu'ils conservent leurs configurations.



Gamespy Arcade est l'option la plus simple pour profiter, online, de la Xbox.



Le mode King of the Hill : il faut rester dans la zone délimitée le plus longtemps possible, la défendant contre les assauts des autres joueurs.



Tout est jouable par équipe, à commencer par la Capture de drapeau.



Créer un mode multi est un jeu d'enfant. Les variantes possibles sont innombrables.

les grosses scènes d'action, et le mystère de la découverte pour les scènes sombres... Les ennemis, suivant leur type, ont des réactions particulièrement jouissives : les petits « grunt » notamment. Ils prennent peur, se cachent, tentent d'appeler leurs supérieurs Covenant lorsqu'ils vous ont vu mais sont trop isolés de leurs camarades pour engager le combat seuls, lancent des grenades en douce, essaient de vous contourner, foncent s'emparer d'une tourelle vide pour bénéficier d'une meilleure puissance de feu... l'I.A. du jeu est véritablement la meilleure à ce jour dans un FPS, surclassant tout autre titre, PC ou console. L'humour fait même partie de l'ensemble, avec des situations plutôt cocasses. Par exemple, les grenades à plasma Covenant, qui ont l'avantage de coller aux surfaces. Si vous parvenez à en coller une sur un grunt, il y a de bonnes chances pour qu'il perde la tête et fonce vers ses potes en hurlant au secours... entraînant leur perte ! Une seule petite ombre au tableau du son : il arrive que la voix de l'I.A. intégrée à votre armure, qui vous donne souvent la marche à suivre et des conseils divers, devienne inaudible dans le feu de l'action, ce qui peut s'avérer gênant pour progresser. Mais pour le reste, bon Dieu ! Quelle claque !

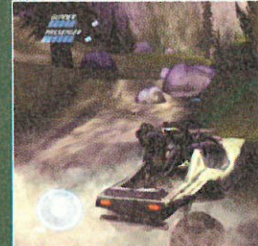


Mission de nuit avec un squad de Marines. Ceux-ci attendent que vous ayez un peu nettoyé au snipe, avant de lancer l'assaut.

Note

9/10





Les grunts sont à mourir de rire. Mais méfiez-vous : les rouges sont particulièrement vicieux...







ZE KILLER APP QUI TUE !

Halo marque définitivement un tournant majeur dans le jeu d'action, et même dans le jeu tout court. Il fait partie de ces titres, comme Metal Gear Solid, ou encore Deus Ex (qui arrive bientôt sur PS2), qui deviennent des références absolues. Certes, il n'est pas exempt de petites imperfections, mais c'est tout de même un chef-d'œuvre, comme on n'en voit que quelques-uns dans une génération de machine. C'est simple, sans le défaut des bots, les petits problèmes de mixage sonore, les quelques ralentissements vers la fin du jeu (lorsque ça devient vraiment n'importe quoi...), il aurait obtenu un 10/10, ferme et définitif. Et la présence d'un scénario agréable, d'une ambiance Sci-Fi travaillée, des véhicules, d'un gameplay varié (avec un peu d'infiltration, pour ceux qui veulent), et d'armes originales et trippantes, en font bien plus qu'un simple FPS. Chaque mission vous occupera au moins une heure et demie, et les dix sont parfaitement construites et enchaînées. C'est LE jeu Xbox, ne cherchez pas plus loin...

RaHaN



Précision Importante

Les photos de ces cinq pages ne rendent absolument pas justice à la beauté du jeu. Nos cartes de capture étant ce qu'elles sont, nous avons fait de notre mieux pour obtenir les meilleures images possibles (en S-VHS), mais ne vous fiez pas à celles-ci : dans la réalité, le jeu est bien plus « propre » et affiche des couleurs beaucoup plus lumineuses.



Je ne me lasse pas de contempler les rayons du soleil filtrés par le feuillage des arbres...



Ces autres sous-fifres de Covenant ont des boucliers qui repoussent toutes les armes énergétiques.

XBOX

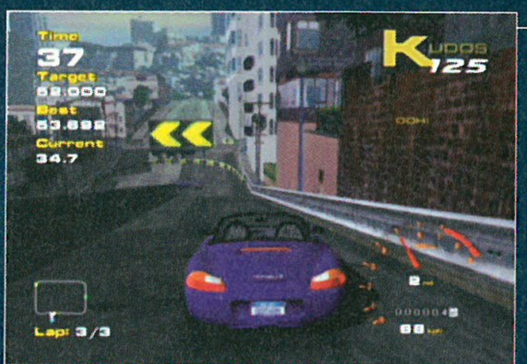
Note

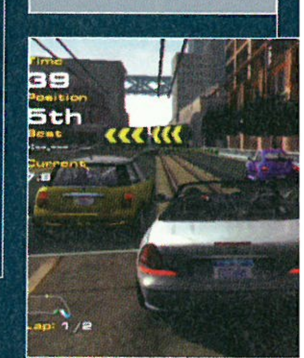
6/10 pour ceux qui ont MSR sur DC

7/10 pour les autres

Project Gotham Racing

Après un passage cruellement discret sur Dreamcast, MSR, muté en Project Gotham Racing, refait parler de lui sur Xbox. Mais encore...



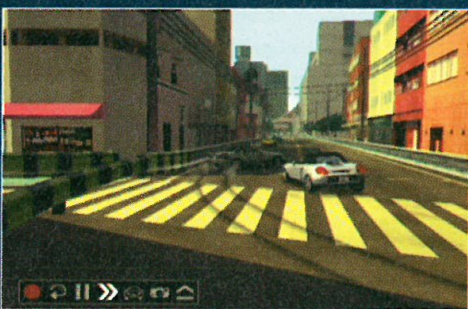


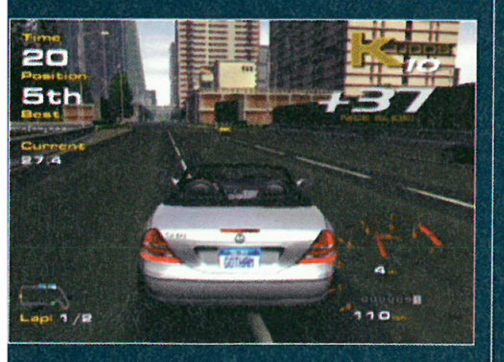
Des virages en épingle à cheveux très difficiles à négocier.



Dans cette mouture, chaque pilote est équipé d'un casque.





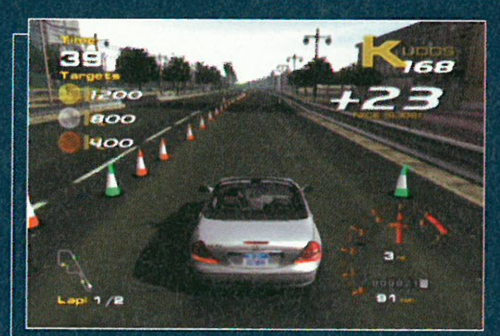


Présenté au dernier salon E3, Project Gotham Racing nous avait marqués par sa forte teneur en Metropolis Street Racer. En effet, c'est Bizarre Creations (Formula One et MSR) qui est à l'origine de cette conversion sur Xbox. La mouture Dreamcast nous avait particulièrement séduits par son aspect novateur et la qualité intrinsèque du jeu, malgré quelques défauts techniques. On espérait donc un plus pour cette sortie sur Xbox, et vlà'ti pas que c'est tout le contraire. PGR est un titre qui ne donne pas toute sa puissance et semble avoir été fini à la va-vite pour faire partie des premiers titres du catalogue de Microsoft...

COMBIEN TU PARIES ?

Le contenu de PGR est quasi identique à MSR, avec toutefois une ville supplémentaire : New York (on compte toujours Tokyo, Londres et San Francisco). Parmi les 5 modes de jeu, c'est le mode Kudos Challenge qui est de loin le plus prenant. En fonction du style de conduite de chacun (dérapages contrôlés, virages serrés pris sur deux roues, traces de pneus...) et l'aptitude au bon pilotage (pas d'accident, pas de touchettes contre les barrières de sécurité...), des Kudos (points d'expérience) seront accordés aux meilleurs pilotes. Cependant, l'étroitesse de certains circuits (plus de 200 au total !) oblige souvent de partir à la faute. En accumulant les figures, le nombre de ces Kudos sera multiplié par ce que l'on appelle vulgairement dans notre jargon des « combos ». Kudos que l'on peut également faire augmenter en « pariant » sur un meilleur temps, un plus grand nombre de tours, davantage de voitures dépassées... que ce qui est proposé par défaut. Voire de les doubler avec un joker bien placé. En revanche, ceux qui ont connu MSR s'apercevront qu'il n'est plus possible d'en perdre en échouant dans les challenges (une centaine). Malgré une bonne physique de ces voitures bien modélisées, la prise en main est assez fastidieuse, notamment pour les modèles puissants (Porsche, Ferrari, TVR...). Techniquement, PGR allie le bon comme le moins bon. L'excellente distance d'affichage et l'I.A. correcte des adversaires ne font pas oublier un aliasing très présent, quelques ralentissements et des villes aseptisées. N'est pas Gotham qui veut ! Nonobstant sa très bonne durée de vie, Project Gotham Racing manque de ce petit quelque chose qui aurait pu en faire une référence sur Xbox. Au final, on se retrouve avec un jeu d'arcade qui manque d'intérêt et lassant à la longue. Si vous avez le choix, n'hésitez pas, optez pour MSR sur Dreamcast.

Mister Brown



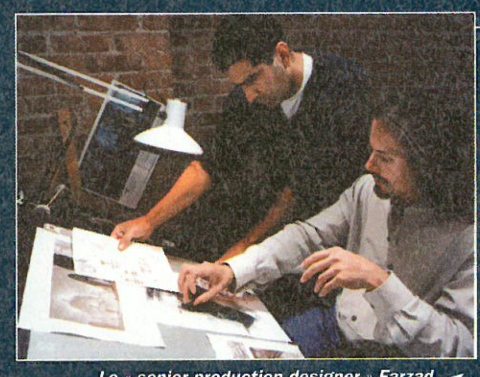
Un nombre défini de médailles doit être remporté pour débloquer circuits, voitures et autres bonus cachés.

Project Gotham Racing

Éditeur	Microsoft
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	Course de voitures
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	+ de 200 circuits
Existe sur	MSR sur Dreamcast
Compréhension de la langue	Inutile

Oddworld : Le bout du tunnel

Munch's Oddysee est enfin fini et disponible aux États-Unis. Pourtant, le dernier jeu d'Oddworld Inhabitants aura connu pas mal de déboires... Nous avons pu rendre une petite visite aux studios californiens des parents d'Abe et discuter un peu avec le couple infernal.



Le « senior production designer » Farzad Varahramyan discute de quelques designs avec Lorne Lanning.



Raymond Swanland est avec l'équipe de design depuis le début de l'aventure Oddworld.

Une fois n'est pas coutume, c'est Sherry McKenna, la blonde du couple, qui parle, dans la salle de conférence des bureaux d'Oddworld, à quelques centaines de kilomètres de San Francisco. Nous sommes arrivés dans la petite ville de San Luis Obispo, là où Oddworld venait de boucler quelques semaines auparavant son dernier jeu : Munch's Oddysee. « Sony a vraiment toujours été bon avec nous. C'est une excellente marque, avec une base de fans vraiment forte. Nous n'avons jamais vraiment eu de problèmes avec eux directement, mais avec leur hardware, oui », nous explique-t-elle. À l'époque en effet, et on s'en souvient, Lorne Lanning et Sherry McKenna se plaignaient de l'aliasing de la PS2. « Quand on vient de l'industrie du cinéma, on ne peut pas accepter le crénelage. » Des difficultés à développer pour cette plate-forme, et des problèmes à adapter leur vision à la console de Sony, ils en parlaient de plus en plus. Puis la Xbox devint plus qu'une simple rumeur. « Quand nous avons entendu parler de la Xbox, nous nous sommes dit : voilà notre sauveur. » Vendus Xbox ? Pas si sûr. Elle poursuit finalement en réaffirmant en tout cas leur engagement envers la console de Microsoft. Puis parle un peu de Munch's Oddysee. À la question de savoir s'ils ont la prétention de changer un peu les pensées des gens, à base d'écologie, avec la série Oddworld, elle répond : « Nous n'essayons pas de dire quoi penser. Nous essayons de dire : pensez. J'utilise des cosmétiques tous les jours, pour mes cheveux par exemple. Avant, je n'y avais jamais pensé, mais pour mettre au point mon shampooing, il y a eu des tests en laboratoire, sur des animaux. Peut-être que je me moque que trois rats soient morts pour que mes cheveux brillent. Mais au moins j'en prends conscience. »



L'équipe d'Oddworld Inhabitants au grand complet !

LE JEU VIDÉO

Le shampooing, c'est bien. Surtout aux œufs. Mais quand il s'agit de parler du jeu vidéo en tant qu'industrie, c'est Lorne qui s'y colle en général. Et pas toujours de manière directe. « Prenons la musique par exemple. Bon, d'un côté, il y a Britney Spears. De l'autre, il y a Pink Floyd, qui parle de la corruption dans le milieu musical. Et Rage Against the Machine, qui parle de causes politiques. Dans le jeu vidéo, on en est un peu au stade Britney Spears » : ça a le mérite d'être clair. Demandez alors à Lorne qui tend actuellement vers Pink Floyd dans le jeu vidéo, et il répond du tac au tac : « ICO sur PS2. C'est brillant. C'est probablement le seul jeu qui atteint ça. Quand j'ai commencé à appeler la fille dans le jeu, je l'ai vu hésiter. Elle n'était pas sûre de vouloir me rejoindre. C'est la première fois qu'on voit ça dans un jeu vidéo, en temps réel ». Voilà qui prouve au moins qu'il n'a pas une dent contre la PS2... mais n'a-t-il jamais utilisé une image de PS2 pour jouer aux fléchettes ? « À une époque oui... mais c'était avant qu'elle ne soit remplacée par une photo de Bush. » Et là tout est dit ! Des paroles affirmées, il en a un tas comme ça. « Une partie de ce dont l'industrie a besoin, c'est un bourgeonnement de genres. Comme pour la musique. Si on regarde en profondeur, il y a des centaines de genres de musique électronique. Mais le problème, c'est que le game designer moyen d'aujourd'hui n'a pas de sources d'inspiration en dehors de l'industrie elle-même. Je le sais, parce que je cherche à en engager. »

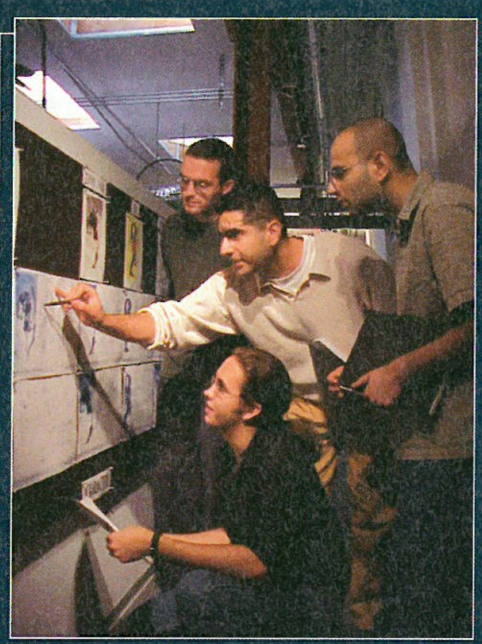
LA SUITE

On le sait, la base d'Oddworld est une quintologie. Originellement prévue pour être des films, ces histoires seront d'abord développées en jeu... mais Lorne Lanning souhaite toujours en faire des œuvres cinématographiques (mais à sa façon, car l'idée de revenir à Hollywood et de déjeuner avec « cette bande de bozos vampires » lui « donne envie vomir »), et Sherry McKenna n'hésite pas à cet égard à rappeler qu'elle n'est pas une joueuse, elle. Ce qui l'a motivée, c'est plutôt l'histoire. « Quand Lorne m'a raconté cette histoire, ça a pris toute la journée... Le personnage dont je suis tombée amoureuse, c'est Squeek (NDLR : Squeek sera le troisième personnage de la série). Quand il m'a dit qu'on allait faire le premier jeu avec Abe, j'ai fait, oh, nan, pas Abe, je me fiche d'Abe... Bon bien entendu, maintenant je l'adore. Mais mon préféré c'est Squeek. Et le jeu n'est même pas encore fait ! » Mais Lorne a en effet déjà toutes les grandes lignes dans la tête. « Si on comparait Oddworld à notre monde, nous n'avons vu que le Paraguay pour le moment... Tout commence dans cette petite usine où Abe travaille, et c'est une parcelle du monde d'Oddworld. Au fur et à mesure, on va s'approcher du cœur de la société évoluée, la société qui consomme tous ces produits. Pour le dernier jeu, il y aura des gens partout, ce sera comme un Hong-Kong avec des gens qui travaillent, bougent, partout et tout le temps. C'est pour ça qu'il nous a fallu commencer dans un petit recoin d'Oddworld, parce que je voulais pouvoir afficher tout ce monde et toute cette activité dans le dernier jeu. Pour le volet de Squeek, on est par analogie au port où arrivent les produits, le début de la civilisation... et ça va continuer après. » De tous les personnages de cette quintologie, nous n'en avons découvert que deux : Abe et Munch. Ce dernier vient tout juste d'arriver sur Xbox... et c'est Chris, notre spécialiste, qui s'y est collé !

RaHaN





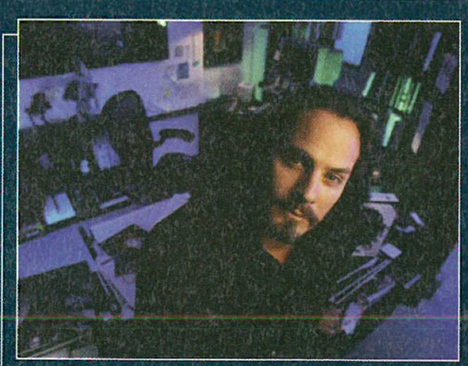


L'équipe de design au grand complet, face aux grandes parois qui courent sur toute la longueur des bureaux, entièrement couvertes de dessins préparatoires.



Dans une petite ville californienne, une entrée qui ne paie pas de mine... Mais qui cache bien des merveilles.



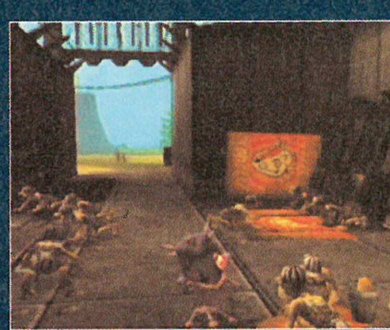


Lorne Lanning allie créativité, réactivité et humour. Avoir le loisir de discuter avec lui est toujours un plaisir...

XBOX

Oddworld
Munch's Oddysee





Munch est ici entouré de Mudokons « frotteurs » : ils ont été conditionnés pour travailler sans relâche (un peu comme les pigistes).



Les Mudokons retrouvent le chemin de la liberté.



Abe, le grand Abe, est de retour, accompagné cette fois d'un petit être très étrange du nom de Munch. Ce duo hors pair va vous faire vivre des aventures placées une nouvelle fois sous le signe de l'originalité, le tout dans des décors véritablement somptueux. Un titre rare, où intelligence et beauté esthétique s'entrecroisent...



En dirigeant cette machine à distance, Munch fait le ménage de façon certes bruyante, mais très efficace aussi.



C'est curieux, mais quand on fait le tour des « reviews » sur le Net, on se rend compte que Munch's Oddysee n'a pas toujours enthousiasmé les foules, les décevant même carrément parfois. Personnellement, je n'y ai pas prêté trop d'attention. C'est un peu comme pour les films. On peut vous en dire beaucoup de mal (ou énormément de bien) et ça vous conditionne lorsque vous le voyez à votre tour. Pour ce jeu, je me suis refusé à m'imprégner de tout commentaire extérieur, m'en méfiant comme de la peste (la langue étant certainement, chez l'homme, l'organe qu'il partage le plus communément avec la vipère). J'ai préféré attendre de voir par moi-même, étant devenu assez confiant quant à mon propre jugement sur les choses, et je pense avoir bien fait car Munch's Oddysee est, à mon humble avis, un jeu qui oscille entre le très bon et l'excellent, frôlant de peu ce rang rare que peu d'élus atteignent et qu'on appelle l'exceptionnel. Bref, voilà un nouveau titre fort pour les débuts (impressionnants) de la Xbox. Mais voyons tout cela de plus près...

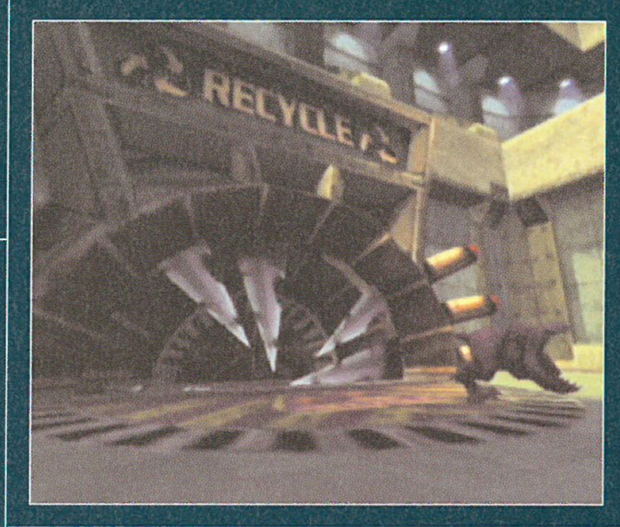
Oddworld Munch's Oddysee	
Éditeur	Oddworld Inhabitants/Microsoft
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	Action / Réflexion
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (entre 25 et 30 blocs)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	La tronche des persos !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

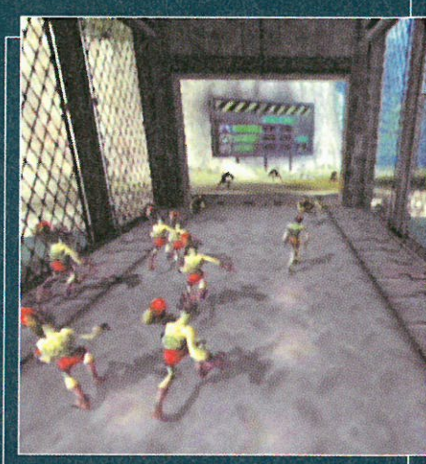


JE L'AVOUE, JE SUIS UN FAN...

Je tiens tout d'abord à apporter une précision. J'ai terminé les deux premiers épisodes d'Abe sur PSone (en sauvant tous les Mudokons), et j'avoue en avoir tiré un grand plaisir. Je ne souligne pas cela pour mettre en avant mes grandes qualités de testeur, je suis bien trop « maudeste » pour cela (comme dirait Uriah Heep dans " David Copperfield " - lisez Dickens, c'est divinement bien écrit !). Je fais

Munch's Oddysee oscille entre le bon et l'excellent



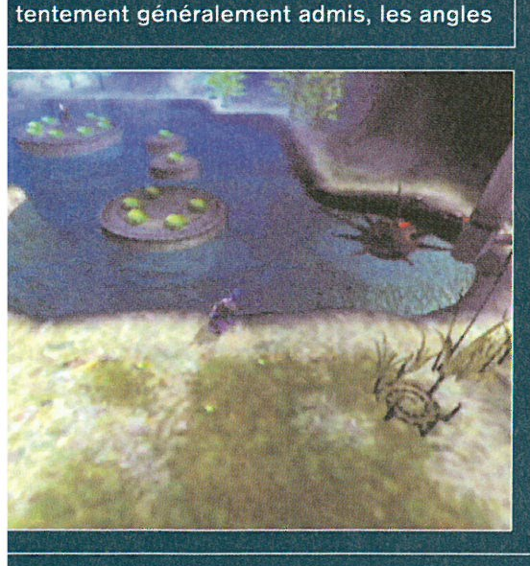


Les Tomahawkers vont faire leur fête aux Sligs. Chaud devant !

simplement cette remarque pour expliquer que je connais bien l'univers d'Oddworld et que j'y suis forcément plus attaché que quelqu'un qui le découvrirait ici pour la première fois. Les développeurs pensant à tout, ils ont tout de même eu la riche idée d'inclure les cinématiques des premiers épisodes sur cette version Xbox ! Cette précision étant faite, soulignons la première vraie grande nouveauté de ce titre : le passage à la 3D. Après m'être essayé au jeu plus que de raison l'espace d'une nuit entière suivie d'une journée, je peux vous l'affirmer : la transition s'est effectuée avec bonheur. Si l'Odyssée et l'Exode d'Abe, sur PSone, étaient des jeux de plate-forme 2D faisant appel à une grande part de réflexion, Munch's Oddysee, lui, semble davantage tourné vers l'action et la réflexion (le tout étant évidemment saupoudré d'un zeste d'aventure). La plate-forme, ici, n'est qu'un aspect négligeable du jeu. Certes, on évolue dans un univers en 3D, mais on ne passe pas son temps à sauter d'un endroit à l'autre en risquant de perdre une vie quand on tombe, donc... Soulignons à cet égard que ce titre Xbox est certainement plus simple et accessible que les deux épisodes existant déjà sur PSone. On a perdu un peu ici en précision question maniabilité, mais en contrepartie, le jeu semble plus « tolérant » et plus facile. Car oui, effectivement, tout n'est pas parfait - évacuons d'emblée les choses désagréables - et les sauts qu'effectue Abe, par exemple, se révèlent très rapides et difficilement maîtrisables. Énervant quand on s'y reprend à trois fois pour monter sur une simple caisse... Autre petit sujet de mécontentement généralement admis, les angles de caméra automatiques, pas toujours judicieusement choisis par la console. L'ajustement manuel de la caméra étant associé à la croix de direction (sous le stick analogique gauche, qui sert aux déplacements du perso), on perd souvent du temps à vouloir tout « remettre en place ». Il eut été tellement plus logique d'associer l'ajustement manuel au stick analogique droit, afin de l'utiliser tandis que l'on déplace son personnage... Mais non. Ceci étant dit, la jouabilité est très loin d'être catastrophique, et on s'y fait très rapidement ! Elle aurait simplement pu être encore davantage optimisée. La minute nécessaire de M. Nicolas étant écoulée (Nicolas, c'est un de nos maquettistes qui trouve toujours un truc à redire sur tous les jeux, c'est assez marrant d'ailleurs), passons à la vitesse supérieure et entrons enfin dans le vif du sujet.

ÉLOGE DE LA BEAUTÉ INTÉRIEURE

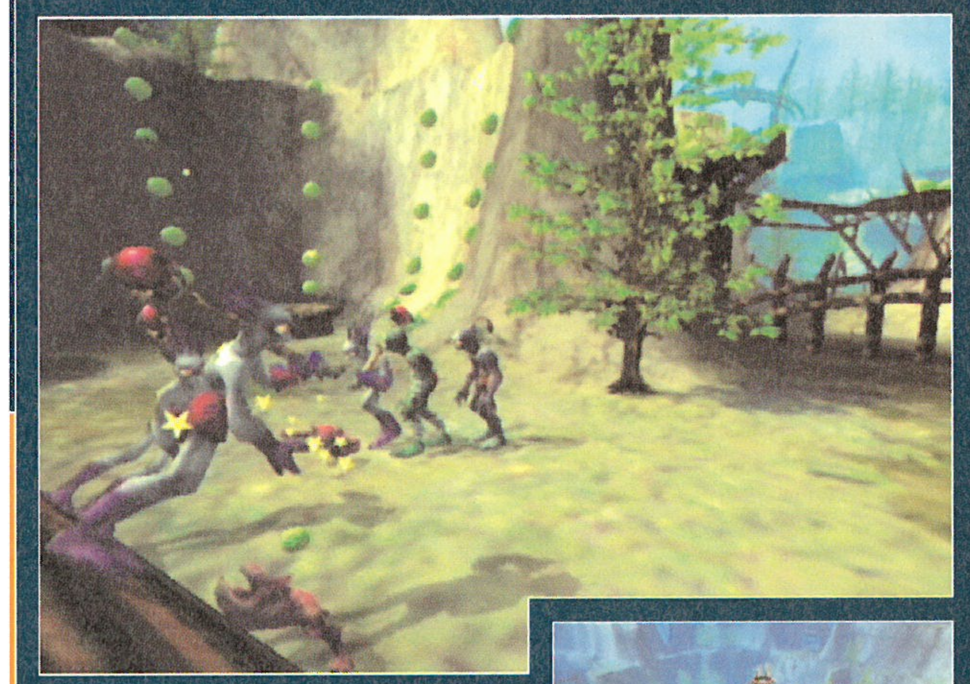
Difficile de trouver les personnages de l'univers d'Oddworld beaux... Hideux, ils le sont, qu'ils soient bons ou bien profondément méchants. Mais la magie opère et, preuve que Munch's Oddysee est un grand jeu, les héros de cette aventure se révèlent au final profondément attachants. Lorsque le jeu débute, Abe et Munch sont séparés. Abe n'a pas de problème particulier mais Munch, lui, fait partie d'une espèce aquatique en voie de disparition (les Gabbits) et il se fait capturer à son tour par une nouvelle race de méchants : les Vykkers, pathétiques créatures à quatre bras et au goitre surdéveloppé qui font le commerce des œufs de Gabbits, donc, et qui utilisent leurs poumons à des fins scientifiques. Précisons que les

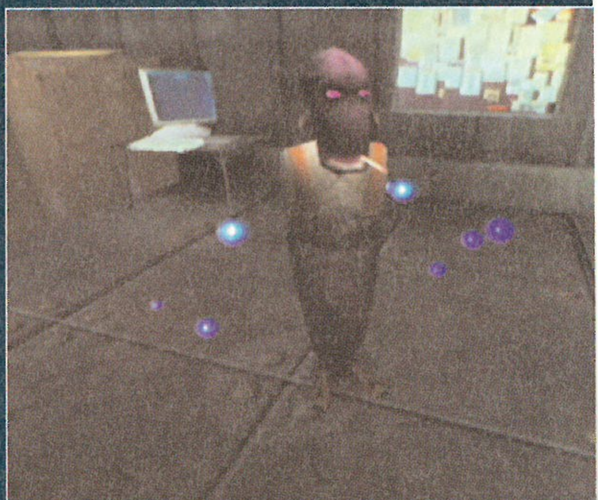


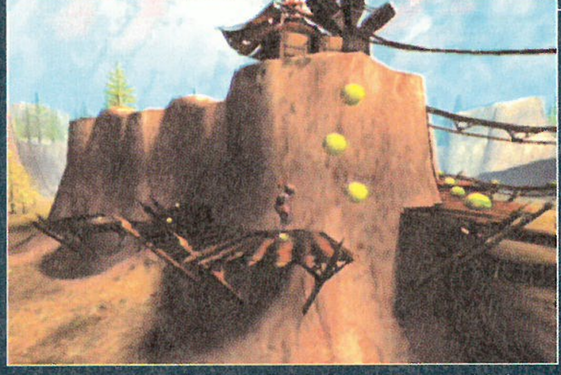


Les Mudokons mettent en pratique leur technique de pensée positive pour déclencher ce mécanisme. Et ça marche !

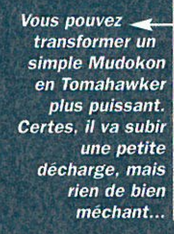






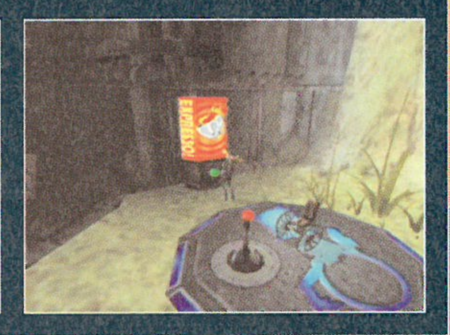


Les passages véritablement plate-forme, comme celui-ci, sont assez peu nombreux dans le jeu, beaucoup plus axé action et réflexion.





Vous pouvez transformer un simple Mudokon en Tomahawker plus puissant. Certes, il va subir une petite décharge, mais rien de bien méchant...



Vykkers sont spécialisés dans l'industrie pharmaceutique, tandis que les Glukkons, toujours présents dans cet épisode (vous savez, ce sont ceux qui fument souvent le cigare et qui n'ont pas de bras), s'intéressent plutôt à l'industrie alimentaire. Après s'être fait capturer, Munch subit une opération et se fait greffer une espèce de sonar sur le crâne. Ceci est censé l'aider à repérer les pièges posés par les Vykkers, afin qu'il aille lui-même récupérer les pauvres créatures qui se sont fait attraper avant de les ramener à ses bourreaux. Mais Munch n'aura pas besoin d'effectuer ces basses besognes car il réussit, avec l'aide de petits Fuzzles qu'il délivre de leur cage, à s'évader. Les Fuzzles sont des petites boules de poil de 15 ou 20 centimètres de haut qui s'expriment en poussant des piaillements tout gentils, tout mignons, presque craquants... Cependant, lorsqu'un ennemi leur barre la route, ils montrent des dents énormes et sont capables de dévorer n'importe qui en quelques secondes ! De véritables piranhas sautillants. Le contraste est saisissant mais c'est ce qui fait, évidemment, tout l'intérêt de la chose (et surtout, c'est drôle !). Munch, de son côté, découvre une autre utilité à son sonar puisqu'il lui permet, lorsqu'il possède assez d'énergie, de lancer un éclair pour agresser ses adversaires. Redoutable. Avec certaines consoles de commandes, il est également capable de manipuler divers engins (robot, grue...). On devine bien que tout cela n'est pas gratuit et sera prétexte, plus tard, à l'élaboration de « puzzles » tout au long du jeu. Munch étant une créature aquatique, il se déplace beaucoup plus gauchement sur terre que sur l'eau. Pas étonnant quand on le voit sautiller sur son pied, unique et palmé, certainement plus habitué à caresser les vagues que l'herbe verte des prés. Il finira toutefois par trouver, dans le jeu, une chaise roulante qui lui permettra de se déplacer très rapidement. Voir Munch pousser sur ses petits bras et rouler à vive allure, tandis que force grincements se font entendre, fait partie de ces spectacles uniques que l'on ne peut voir que dans un jeu Oddworld. Je trouve ça vraiment excellent.



DEUX MONSTRES AMI-AMI

Nous avons vu, dans le paragraphe précédent, les capacités de Munch, ce nouveau héros. Abe, de son côté, reste fidèle aux qualités qu'on lui connaissait déjà. Il peut saluer les Mudokons qu'il croise afin que ceux-ci l'accompagnent (Munch fait cela avec les Fuzzles), il est capable d'envoûter un méchant à distance grâce à un pouvoir psychique spécial (Glukkon, Slig, Scrab ou Paramite) et il peut toujours libérer de nombreux pets qui feront rire ses congénères. De son côté, Munch rote, ce qui nous donne l'occasion d'apprécier un duo très classe. Ceci étant dit, ces manifestations naturelles n'ont ici aucune utilité véritable. On s'en lasse donc très rapidement. Une nouveauté tout de même : Abe peut désormais soulever ses compagnons afin de les déplacer et, surtout, de les projeter quelques mètres en avant. Utile lorsqu'un Mudokon refuse de vous suivre lorsque vous chutez quelques mètres plus bas, ou encore lorsque

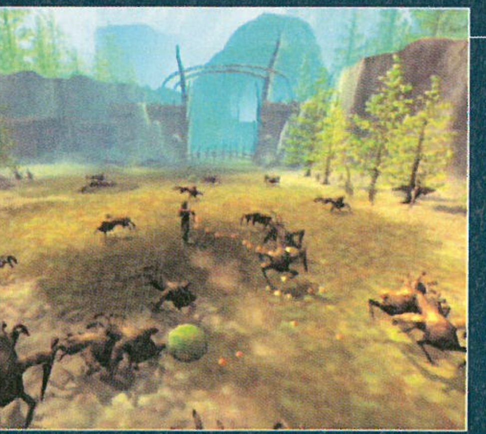
Munch, handicapé, ne peut pas effectuer un saut suffisant pour atteindre un endroit surélevé. Pour les aider tout au long de leur aventure, des distributeurs de boissons spéciaux permettent à nos deux héros de booster quelque peu leurs capacités. La boisson « Zap » permet à Munch d'utiliser son sonar « éclair » par exemple. L'Expresso leur permet de courir très vite pendant assez longtemps, la canette « Bounce » autorise des sauts d'une plus grande amplitude, une autre boisson encore peut rendre invisible... Évidemment, l'effet de tous ces breuvages est à chaque fois limité. N'oubliez jamais, en vous essayant à Munch's Oddysee, que tout l'intérêt du jeu réside dans le sauvetage de toutes les créatures qui se trouvent dans certains niveaux. Il y a en tout plus de 300 Fuzzles ou Mudokons à sauver, et cela influe sur votre karma ». Vous aurez d'ailleurs droit à différentes fins selon vos résultats... Traverser le jeu d'une traite en ayant un « bad karma » est évidemment possible, mais cela casse en grande partie l'intérêt du jeu, les puzzles les plus difficiles à résoudre étant souvent ceux dans lesquels vous devez sauver quelqu'un...

UN TITRE BOURRÉ DE QUALITÉS

Habillé de scènes cinématiques hilarantes et sublimes, Munch's Oddysee est un titre à l'ambiance unique dont on ne peut qu'aimer l'originalité. Le jeu est ici découpé en niveaux assez courts, dans lesquels une ou plusieurs tâches précises vous sont à chaque fois confiées : échapper à un troupeau de Paramites, enfermer des Scrabs dans leur enclos, posséder un Glukkon, délivrer des Fuzzles ou bien des Mudokons... Évidemment, les tableaux présentent des pièges divers et vous devrez faire fonctionner vos méninges pour les résoudre et en tirer le meilleur parti (il y a parfois plusieurs solutions pour un même problème). Certains passages sont épiques (ex. : lorsqu'Abe porte un à un plusieurs Mudokons en traversant un champ de mines, tandis qu'une dizaine de Sligs lui tirent dessus), d'autres plus lents car plus méthodiques (ex. : Munch manipule une grue, attrape un Slig, le balance dans un chenil de Slogs pour qu'il se fasse manger tout cru, puis recommence avec un autre)... Les situations sont assez diverses, même si elles se répètent à intervalles réguliers, et j'avoue, pour ma part, ne pas m'être ennuyé une seule seconde durant mon périple. La difficulté est bien dosée, le tutorial très bien foutu (un Shaman vous donne régulièrement des conseils, des bornes « Info » vous indiquent à quoi sert telle ou telle machine, etc.) et je ne peux m'empêcher d'avoir une affection particulière pour un jeu de ce genre, tellement original et si fantastiquement réalisé. Car oui, je n'ai que peu insisté sur l'aspect technique des choses. Je ne sais pas ce que la Xbox va nous réserver à l'avenir, mais Munch est un titre à la réalisation exceptionnelle, c'est une certitude. C'est d'une beauté rare (reflets de l'eau sur les murs, ombres qui épousent chaque relief du terrain, modélisation quasi-parfaite de tous les éléments...) et même avec plusieurs dizaines de créatures qui bougent en tous sens à l'écran, il n'y a jamais de ralentissements. Impressionnant. Alors certes, on peut se sentir déçu par des déplacements somme toute limités, une jouabilité perfectible, des puzzles à répétition, ou je ne sais quoi encore, mais quittons un instant le discours ampoulé et sentencieux de ces gens que plus rien n'étonne et ouvrons les yeux : les titres de ce genre sont rares, l'originalité mérite d'être supportée et Munch's Oddysee, dans son style, est ce qui se fait de mieux actuellement. Son univers est cohérent, ses personnages recherchés... Un travail d'exception que j'applaudis, dans mon coin, avec une ferveur toujours intacte depuis le premier épisode même si, je le sais, Abe ne rencontre généralement pas le succès qu'il mérite. Bah, si la qualité faisait toujours vendre, ça se saurait...

Chris


Les Shamans apparaissent pour vous donner des conseils à intervalles réguliers.

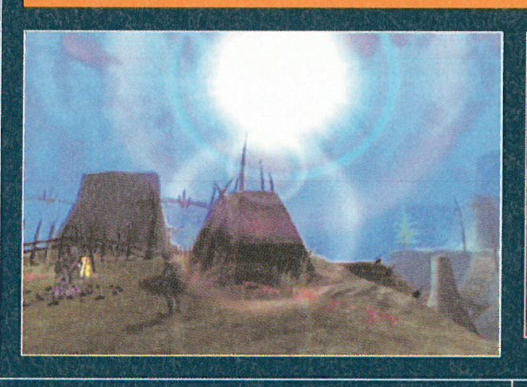

Soyez certain que même en vous faisant courser par des dizaines de Paramites, vous ne verrez aucun ralentissement !

Profond et dépaysant, un titre à l'ambiance unique

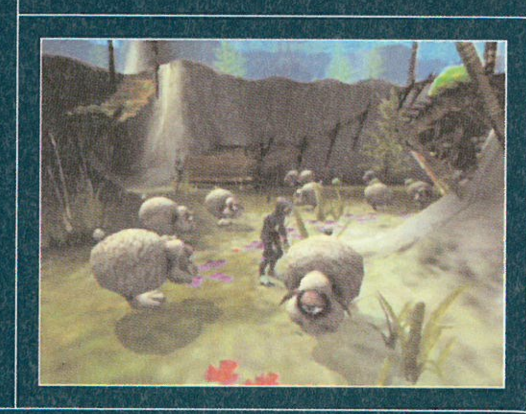
Note
8/10

Entre jeux vidéo et fables écologiques

Les jeux Oddworld ont une particularité : ils dénoncent à chaque fois, de façon amusante et ludique, les travers (notamment écologiques) de notre société. Les natifs du monde d'Oddworld préfèrent vivre à l'air libre, loin des complexes industrialisés, là où l'écosystème se suffit à lui-même et où les équilibres se font naturellement. À l'opposé, les êtres les plus cruels, les plus vils, les plus perfides, profitent du système en ne respectant ni les êtres, ni la nature, et en proposant des produits standardisés profitant d'un bon support marketing (ça ne vous rappelle rien ?). Dans les jeux Oddworld, on parle d'espèces en voie de disparition, d'irrespect par rapport à l'environnement, d'interaction et d'entraide entre les espèces... Tout cela n'est pas gratuit et pas non plus dû au hasard. Les gens qui ont créé ces titres se sentent réellement impliqués par ce qui se passe dans le monde. J'en veux pour preuve certains liens que l'on trouve sur le site officiel d'Oddworld, qui renvoient sur Amnesty International, sur une campagne pour le Tibet, sur des sites qui parlent de désinformation, de censure, etc. C'est pour cette raison que la série des jeux Oddworld me paraît si atypique et si attachante. Voire symbolique. Évidemment, ce « détail » est passé au-dessus de la tête de beaucoup de monde... « Ils ont des yeux, mais ils ne voient pas... ».




Dans le mouton, tout est bon... même le croupion.



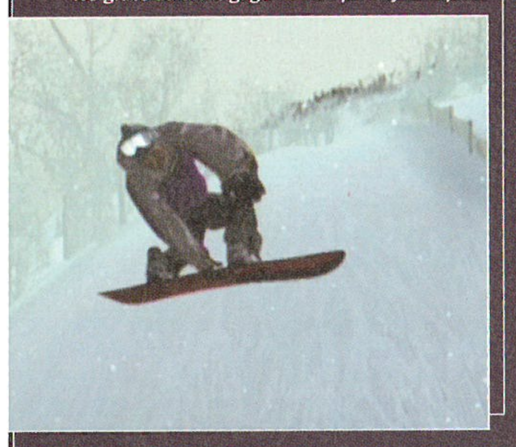


Amped Freestyle Snowboarding

Avec Amped, Microsoft dévoile une partie de la puissance monstrueuse de la Xbox, mais offre surtout aux joueurs une simulation de snowboard visuellement magnifique, novatrice par certains aspects mais aussi très difficile à maîtriser. Petits joueurs, s'abstenir.



Plus de 1 000 possibilités de tricks. Pourtant, les grabs auraient gagné à être plus dynamiques.



Amped Freestyle **Snowboarding**	
Editeur	Microsoft
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	Simulation de snowboard
Nbre de joueurs	1 à 4 en alternance
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegarde
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Jusqu'à maintenant, les développeurs ne sont jamais vraiment parvenus à répondre aux attentes profondes des amateurs de snowboard. Bien sûr, la série SSX a su tirer son épingle du jeu, notamment grâce à un gameplay bien étudié et une ambiance survitaminée, mais les puristes de la « peuf », ceux qui aspirent à un maximum de réalisme, aux grands espaces montagneux et tout et tout, lui ont toujours reproché son côté « fête foraine ». Bref, aujourd'hui encore, dans l'esprit des joueurs, la référence ultime du genre demeure le mythique 1080 de la N64. Julo et moi, ça fait des années et des années qu'on rêve de voir débouler un titre aussi réaliste sur les consoles nouvelle génération. Konami a bien tenté sa chance l'année dernière avec ESPN Winter X Games Snowboarding, mais s'est planté de façon magistrale. En attendant une éventuelle réconciliation entre les gens de Nintendo et les développeurs de Left Field Games (1080 GameCube a été suspendu, suite à un désaccord), Microsoft tente sa chance avec Amped. Ben ouais, rien de tel, finalement, qu'un bon petit jeu de snow pour booster les ventes au lancement.

MÈRE NATURE...

Les screenshots diffusés sur le Net laissaient entrevoir un titre visuellement exceptionnel et surtout en phase avec l'esprit de la discipline. Inutile de tergiverser plus longtemps, Amped dépasse littéralement nos espérances ! D'entrée de jeu, on se prend une grosse baffe dans la gueule : il s'agit incontestablement du titre le plus impressionnant de la bécane, avec Halo et Dead or Alive 3 (NFL Fever 2002 n'est pas mal non plus !). Jamais sur console (ni PC d'ailleurs), je dis bien jamais, la montagne n'a été représentée avec autant de réalisme. Oubliez les « pistes couloirs » SSX et les snow-parks ternes de Shaun Palmer's Pro Snowboarder ; cette fois-ci, on évolue dans de vrais paysages parsemés de bosses, de barrières rocheuses, de gouffres, de forêts composées de centaines de sapins en 3D, ainsi que de modules de snow-park en tous genres (kicker, rails, hips, quarter, half-pipe, tables...). Il ne s'agit pas de simples tracés mais bel et bien de véritables flancs de montagne de dizaines de kilomètres carrés (onze au total), regroupant chacun plusieurs pistes connectées que vous pouvez rejoindre à n'importe quel moment de votre run comme dans la vraie vie (petite parenthèse culturelle : les graphistes ont modélisé les stations les plus réputées de l'Utah, du Vermont et de Californie) ! On se sent libre ! Enfin ! Quant aux textures, argh mon dieu, c'est juste magnifique. On a droit a peu près à toutes

Les grinds sont super techniques. Vous devrez constamment rechercher votre équilibre. Notez le réalisme de la posture.





Prendre de l'amplitude dans le pipe demande un peu d'habitude.

les configurations de surface : verglas, neige fraîchement damée (merci le bump-mapping !), champs de poudreuse vierge dont l'aspect onctueux est renforcé par de splendides effets de scintillement ; chacun de vos sauts entraîne une jolie projection de neige, et lorsque vous heurterez un arbre, de la peuf tombera des branches ! Ne parlons pas des sections qui se déroulent dans le brouillard (volumétrique), des immenses gerbes soulevées par les autres riders, ou encore des canons à neige. Photo-réaliste, organique, voilà à mon sens les deux termes qui définissent le mieux le rendu graphique d'Amped. Rien n'est fade, et pourtant, le blanc prédomine ! Cerise sur le gâteau, le moteur 3D gère tout ce gigantisme visuel sans broncher, zéro clipping, une distance d'affichage à perte de vue et aucun ralentissement à déplorer. En l'espace de quelques minutes, SSX prend un méchant coup de vieux dans les gencives. Imaginez ce que vont donner les jeux dans un an sur cette machine ! Les riders bénéficient évidemment du même souci du détail. On appréciera notamment leur style vestimentaire bien classieux, qui tranche radicalement avec les tenues ringardes des protagonistes de SSX et les jeans moule-burnes d'Angel. Tout l'attirail du snowboarder de base est fidèlement reproduit : goggle à 175 euros, petit bout de ceinture qui pendouille le long du baggy... les graphistes sont même allés jusqu'à modéliser les fix' des boards (on distingue le spoiler et tout et tout). Rien à ajouter, ça déchire, point barre.

ÇA BOUGE COMMENT ?

En ce qui concerne les attitudes et les animations des riders, le bilan est assez mitigé. Certains mouvements sont incroyablement bien décomposés ; d'autres, à l'inverse, nous ont un tout petit peu déçus. Les rotations tuent la gueule, par exemple. Comme dans Shaun Palmer d'Activision, le rider envoie la tête, les épaules, puis le bassin (imaginez un élastique qui se déroule, ça donne ça). On retrouve ce naturel pendant les réceptions ; là, le snowboarder effectuera avec classe une flexion des genoux et des chevilles (sur les ralentis, on peut même voir le genou arrière rentrer légèrement vers l'intérieur, classe !). Vous le verrez également agiter les bras frénétiquement pour retrouver son équilibre sur les rails.



Vous pourrez sauvegarder vos meilleurs runs sur le DD. Notez au passage l'immensité du paysage. Raaah !

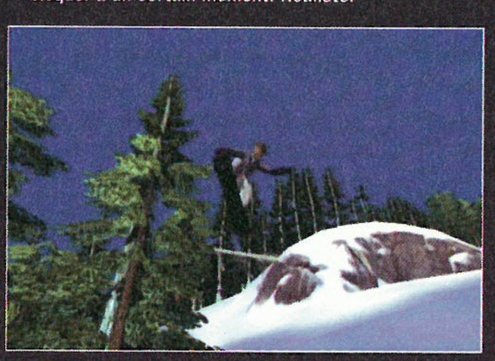
Sympa. À côté de ça, les grabs manquent cruellement d'amplitude et de dynamisme, même en les « tweakant ». Certaines rotations tête en bas (rodeo, corkscrew), quant à elles, ont un aspect un peu figé. Les chutes ne sont pas non plus super variées, mais elles ont le mérite d'être réalistes.

ALORS ? LA TRICK ?

À l'inverse de SSX et de Shaun Palmer's Pro Snowboarder, ce titre 100 % freestyle joue clairement la carte de la simulation... sans aucune concession même. Les premières parties sont véritablement frustrantes ; en gros, en dehors des grabs de base, on n'arrive à rien faire. Le gameplay est tout simplement super technique et s'apprécie clairement sur la longueur. Il y a une réelle courbe de progression. Ne vous attendez pas à quelque chose d'aussi accessible que Tony Hawk, par exemple. Pour commencer, il faut s'adapter au pad boursouflé de la Xbox et à ses boutons deux fois trop rapprochés. Mine de rien, ça demande une bonne petite heure avant de trouver ses marques ! Comment Microsoft a-t-il pu valider un truc pareil ! Vous devrez ensuite vous familiariser avec le système



Les rotations requièrent un timing pointu. Si vous ne l'avez pas, les épaules du rider vont bloquer à un certain moment. Réaliste.







Amped offre des possibilités de hors-piste complètement inédites. Freedom !

Le mode Carrière

Amped propose des modes de jeu assez classiques. Le plus intéressant demeure le mode Carrière. Ce dernier vous permettra de délocker tous les sites montagneux et des tas de bonus (sapes, équipement). Avant de vous lancer sur les pistes, il va falloir créer un rider en répartissant un nombre de points limité dans cinq caractéristiques (Spin, Balance, Jump, Speed et Switch), puis l'équiper en choisissant sa board, ses boots et ses fix' parmi plusieurs marques (K2, DCShoes, Forum, Burton, etc.). Ensuite, cinq types de challenges vous attendent. Il faudra tout d'abord battre trois high-scores afin de gagner des points de caractéristiques et vous hisser dans la hiérarchie, puis trois « Media-scores » en faisant le singe devant des photographes pour obtenir des couvertures médiatiques. Une fois ces deux premiers challenges complétés, un sponsor vous demandera de réaliser un certain type de figure : des aerials, des grinds, des rotations, des flips, des tricks « désaxés », ou un mix. Une jauge apparaîtra alors en haut de l'écran et se remplira en fonction de la satisfaction du sponsor, le but étant d'allumer le mot Amped avant la fin du run. Non seulement les sponsors sont exigeants, mais en plus, la jauge diminue lorsque vous ne passez plus de tricks et en cas de chute. Vraiment motivant. Les Pro Challenge, quant à eux, vous opposent à un pro-rider qui effectuera devant vous des tricks à certains endroits de la piste. Reste une épreuve bien gavante : la recherche des bonshommes de neige (huit par site !). Une fois toutes les montagnes débloquées, vous pourrez rider librement en Quick Race en incarnant l'un des douze pro-riders disponibles. Petite déception tout de même : le mode Multijoueur se joue au tour par tour. Les développeurs ont toutefois prévu plusieurs types de scores (aerial only, grinds only...) et deux mods sympas (trick or die, crash and die) pour compenser..



de tricks, et surtout déconditionner vos petits doigts habitués à la gamme O2. En effet, la réalisation des figures ne se fait pas comme dans les titres d'Activision. Les grabs s'effectuent avec le stick droit analogique ; en combinant les directions avec les touches de la tranche (L, R, ou L+R), vous accéderez à de nombreuses variations, un peu à la façon de SSX. Vous vous servirez également du pad directionnel (à ne pas confondre avec le stick) pour sortir du pipe et effectuer des nose-press ou des tail-press. Ça en fait des commandes à assimiler, hein ? Mais, ce ne sont pas là les seules difficultés. Très rapidement, on réalise que les enchaînements saut/rotation demandent un timing assez particulier impossible à décrire par écrit, la planche dispose également de petits modèles physiques auxquels il faut s'habituer. Par exemple, il est impossible de remonter un pipe à la verticale : vous devrez nécessairement opter pour une trajectoire en diagonale pour conserver un minimum de vitesse et ainsi espérer décoller du coping. Enfin, si vous replaquez trop en travers, c'est la gamelle assurée. Résultat : il y a dans Amped un aspect « gestion du risque » qu'on ne retrouve pas dans les autres jeux du genre. Autre facteur qui influe de manière significative sur le gameplay : lorsque vous débuterez le mode Carrière (cf. encadré, j'ai plus de place !), les caractéristiques du rider que vous aurez créé seront au plus bas niveau. Par conséquent, vous ne pourrez pas tenter des tricks supra-spectaculaires tout de suite. Pour scorer, il faudra d'abord vous contenter de choses simples mais efficaces, comme dans la vraie vie finalement. Il faut vraiment maîtriser pour prendre son pied. Trop contraignant, tout ça ? Franchement, ça vous aurait intéressé de jouer à un énième clone de Tony Hawk ? Il est peut-être temps de passer à autre chose, non ? Même si ce titre made in Microsoft n'est pas parfait - je pense notamment au manque de dynamisme de certaines animations - il propose une vraie profondeur de jeu, contrairement à de nombreux softs, et offre aux amateurs de snowboard une approche super réaliste du freestyle. Un titre phare pour la Xbox, qui ne laisse augurer que de bonnes choses pour l'avenir de la console.

Willow



La modélisation des riders tue la gueule. En plus, son ombre se projette sur ses fringues !

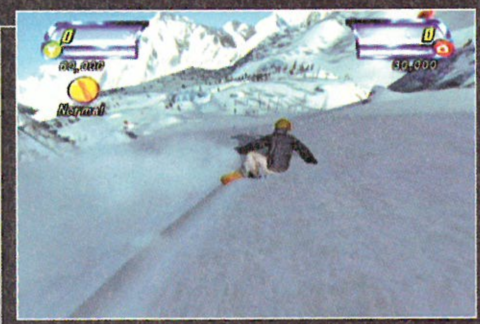
Note

8/10

Rippez vos CD !

Juste un petit encart de rien du tout pour vous dire qu'Amped, en plus d'offrir 150 morceaux de rap, reggae, de punk rock, d'électro et d'ambiant (de qualité très inégale), vous donne aussi la possibilité de ripper vos CD sur le disque dur de la Xbox. En clair, si vous voulez rider sur l'album de Slipknot, c'est jouable ! Comptez une vingtaine de minutes pour copier 16 morceaux !





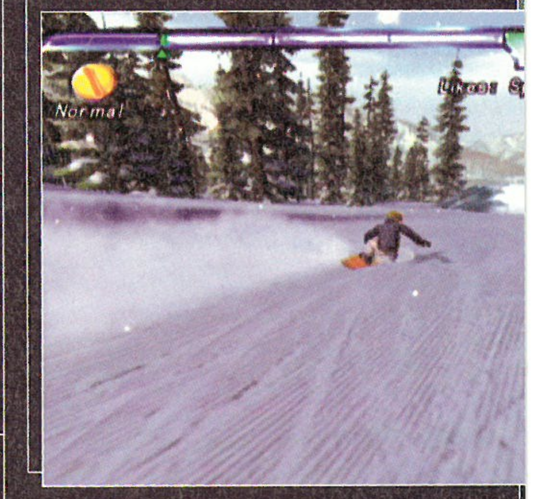
Pas de clipping, pour des paysages à perte de vue ! La classe !



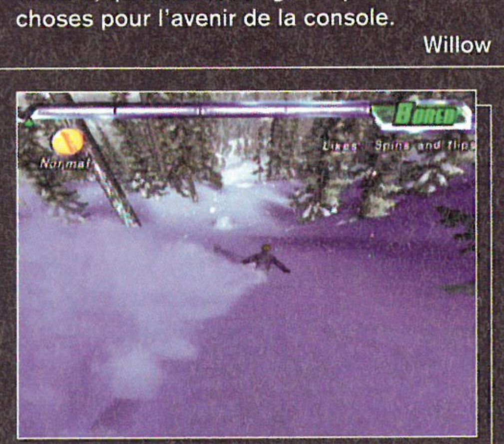
Pour obtenir une couverture médiatique, impressionnez les photographes.



Suivez la trace verte, c'est un pro-rider qui vous défie !



Admirez le damage de la piste. Merci le bump-mapping !



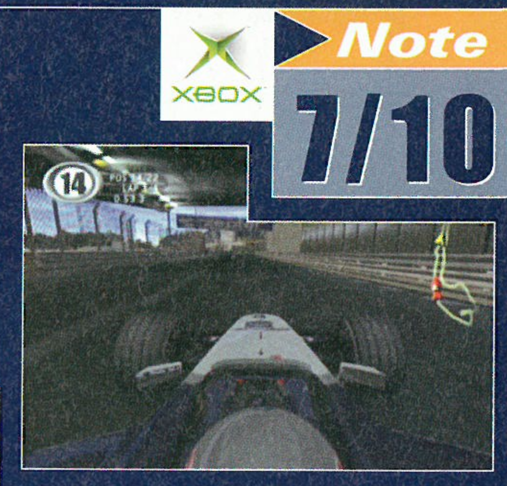
Les arbres des forêts sont tous modélisés en « troidé ». Si vous en percutez un, de la neige tombera des branches. Marrant !



XBOX **Note 7/10**

F1 2001

F1 2001 sur Xbox ? Déjà ? Décidément, EA Sports ne perd pas de temps. Toujours sur la brèche ! Hein les gars ? Bah, il faut dire aussi que dans le monde du business, le temps c'est de l'argent.

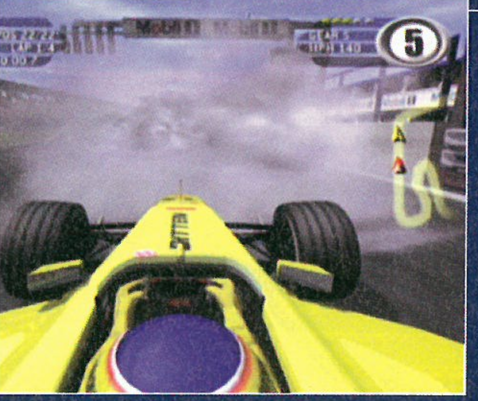






Le gros défaut de ce portage fait à la va-vite : une animation qui manque cruellement de fluidité ! Scandaleux !

Sur PlayStation 2, F1 2001 fut incontestablement l'une des plus grosses surprises de cette fin d'année. Contre toute attente, EA Sports est parvenu à fédérer les ayatollahs de simulation de Formule 1 (Dieu sait s'ils sont exigeants) et un public un peu moins expert, tout en établissant de nouveaux standards de qualité au passage. Autant dire que nous n'en attendions pas moins de cette version Xbox. En fait, la sortie de ce titre sur la « Volvo » des consoles (bonjour le design boîte à chaussures) va être l'occasion pour nous de ressortir du placard une expression qui jusqu'à présent était plutôt réservée à l'univers PC : « le nivellement par le bas ». Le père Trazom évoquait brièvement ce problème dans l'édito du mois dernier. Quatre consoles de salon (+ la PSone) sur le marché, c'est cool, ça fait un bail qu'on n'avait pas ressenti cette excitation de la découverte, mais il y a aussi un risque : celui de voir déclinés, sur toutes les bécanes, les jeux qui ont remporté un succès commercial important sur PlayStation 2. Ce que l'on craignait est arrivé beaucoup plus tôt que prévu. Les développeurs de F1 2001 sont partis du moule de la version PS2 pour l'appliquer à la Xbox, sans réellement chercher à exploiter le hardware de la console de Microsoft. Gain de temps, gain d'argent... la maximisation totale. Résultat, on assiste d'entrée de jeu à un truc incroyable, inimaginable pour une machine supra-puissante : sur Xbox, les amis, F1 2001 rame !



Graphiquement, pas de gros changements à signaler, les versions PS2 et Xbox sont identiques.

QUELLE DÉCEPTION !

Oui, oui, vous avez bien lu, dès les premiers virages, que ce soit à Imola ou à Hockenheim, lorsqu'il y a un peu trop de voitures à l'écran ou que vous traversez une portion du circuit chargée en polygones, le frame-rate chute de manière significative pour atteindre grosso modo les 25 images par seconde ! Certes, ça ne remet pas vraiment en cause la qualité du gameplay, qui demeure en tous points identique à celui de la version PS2 ; l'impression de vitesse, notamment, reste malgré tout assez convaincante, mais c'est juste inadmissible, ça frise même allègrement le foutage de gueule. C'est dingue cette faculté qu'a EA Sports de gagner, puis perdre notre confiance. Perso, ça me fout en rogne de voir des choses pareilles. Graphiquement, on note d'autre part assez peu de différences avec la mouture d'origine. Le rendu est identique, à savoir toujours aussi photo-réaliste, les couleurs ont peut-être gagné en clarté, et encore. En revanche, certains effets spéciaux sont un chouïa moins réussis, comme par exemple les nappes de chaleur provoquées par les moteurs des monoplaces ou les reflets sur les casques. L'effet de blur qui se déclenchait lorsque vous mordiez sur les chicanes est, quant à lui, passé à la trappe. Rassurez-vous, la pluie s'écrase sur la visière de votre casque avec toujours autant d'intensité et de réalisme. Ouf, sauvé ! C'est vraiment dommage qu'EA se soit limité à un simple portage, car en ce qui concerne la gestion analogique de la direction, du freinage et de l'accélération, F1 2001 Xbox s'en tire beaucoup mieux que la version PS2. Si seulement EA Sports pouvait revoir sa copie pour la sortie européenne. Je sais, je sais, je crois au père Noël.

Willow



Des ralentis toujours aussi spectaculaires, qu'il est possible de déclencher à n'importe quel moment de la course.

F1 2001

Éditeur	EA Sports
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Rien
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Inutile



U.S.A. TODAY



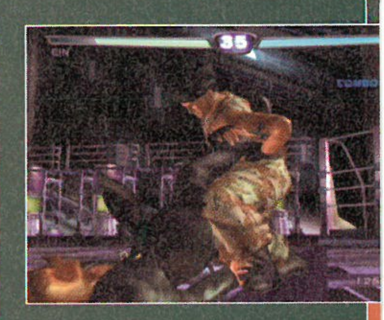
Dead or Alive 3

Le plus beau jeu de combat sur une console de salon est donc bel et bien Dead or Alive 3. Reste à savoir maintenant si le ramage est à la hauteur du plumage, ce qui n'est pas forcément gagné...



Il faudra être très observateur pour noter le détail qui achève : les visages des personnages expriment de la souffrance lorsqu'ils sont frappés ou saisis, et les combattants ouvrent ou ferment leurs mains. C'est beau...





L'eau reflète l'image des combattants et se trouble lorsqu'on la remue. De même que les gouttes volent lorsque l'action s'accélère, le clapotis suit la cadence des pas lorsque les personnages vont et viennent dans une flaque.



La torsion du corps de Jan Lee qui se prépare à donner un second coup de pied retourné est hallucinante.

Toujours cité en seconde position (derrière Halo) au rang des jeux à se procurer avec la Xbox, Dead or Alive 3 était le titre rêvé pour Microsoft. L'éditeur, Tecmo, est japonais, ce qui rassurera les joueurs avides de sensations « PlayStation ». Le style, la baston, est un genre encore populaire, et d'autant plus parfait pour illustrer la puissance d'une nouvelle machine, s'il est bien programmé. Le titre en lui-même, enfin. Dead or Alive est en effet le challenger des titres de combat en 3D, toujours relégué par Virtua Fighter et Tekken au rang de jeu d'appoint. N'est-il pas à sa place sur la console qui doit faire ses preuves ? Tous ces ingrédients réunis font qu'aujourd'hui, Dead or Alive 3, arrivant directement sur la machine de Bill Gates sans passer par la case arcade, est « enfin » placé sur un piédestal, obligé jusqu'à présent à vivre dans l'ombre d'un Tekken, plus populaire dans le cœur des joueurs occidentaux. Voici donc DOA3, volet un peu spécial d'une saga qui voit enfin tous les feux braqués sur elle.



Toucher les grilles électrifiées donnera lieu a de splendides étincelles, comme on n'en avait encore jamais vues...

OUH MAMANG ! (P. PRÉBOIST)

Après avoir inséré le CD dans la console, on attend. Une seconde plus tard, le jeu démarre ! Premier bon point, nous voilà enfin débarrassés de ces pertes de temps incalculables en chargement. L'optimisation de la lecture-écriture sur le disque dur de la Xbox se fait sentir, et ça s'annonce réellement confortable à l'usage. Une intro chantée par Aerosmith démarre, et là, c'est l'hallucination la plus totale. Non pas que le fait d'entendre le « mythique » groupe des années 80 soit aussi déroutant, mais plutôt de voir ce qui se déroule à l'écran. Oui, c'est vraiment beau, et on pourra même dire que, pour une console de salon, c'est du jamais vu. Depuis le temps que l'on cherchait le jeu qui supplanterait Soul Calibur techniquement, nous voilà servis, et bien servis. On ne sait pas encore ce qui impressionne le plus dans Dead or Alive 3. Le nombre de couleurs, qui donnent aux décors en extérieur un côté naturel, une chaleur jamais atteinte jusqu'à présent, ou bien le détail de la modélisation des personnages, avec des cheveux qui volent au vent et des plis de vêtements qui respectent la morpho-

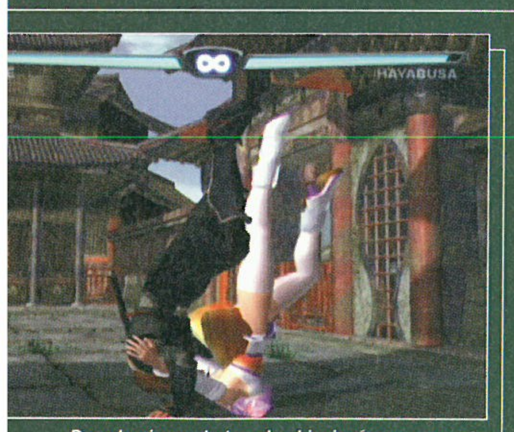
Dead or Alive 3

Éditeur	Tecmo
Dispo. Europe	14 mars 2002
Genre	Combat 3D
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Inutile

logie du combattant ? On pourra aussi parler de la distance d'affichage, ainsi que de la qualité des divers détails que l'on trouvera dans le niveau de la forêt, par exemple. Et l'environnement qui se modifie selon vos mouvements comme les traces de pas dans la neige, ça en calmera quelques-uns ! Beau, le jeu l'est incontestablement. Malheureusement, cela ne fait pas tout, la beauté d'un jeu...

DEAD OR ALIVE 2.5.1

Même si l'on a envie de s'y attarder pendant des heures, nous passerons sur les considérations techniques du jeu pour nous pencher sur la jouabilité. Car après avoir claqué plus de 8 500 F en moyenne (prix constaté dans les boutiques d'import parisiennes) pour impressionner son voisin avec des « graphiques qui tuent », le cli... euh, le lecteur va vouloir jouer un minimum, et continuer à prendre son pied une fois l'effet « explosion de polygones » passé. Et c'est donc sur ce point précis que l'on pourra malheureusement attaquer Dead or Alive 3, le système de jeu et son évolution. Fort de ses 4 nouveaux personnages, sur lesquels nous reviendrons plus tard, DOA3 n'offre malheureusement pas grand-chose de bien révolutionnaire dans sa manière d'approcher le genre. Souvenons-nous du gouffre qui avait été comblé entre le premier et le second volet au niveau des innovations. D'un ring explosif qui avait fait la réputation du premier opus, nous étions passés au premier jeu de combat qui permettait d'éjecter l'adversaire afin de passer d'une arène à une autre. Pour DOA3, rien de neuf de ce côté-ci, puisque ce système est conservé. En dix fois plus réussi, toutefois. De même, au niveau de la jouabilité, la plupart des personnages n'obtiennent que peu de nouveaux coups, et hormis des déplacements de côté désormais plus efficaces, rien d'innovant ne se dévoile malheureusement. Rien. Si l'on enlève la partie purement technique du jeu, DOA2 = DOA3. Et étant donné le succès du volet précédent, nombreux sont les gens qui pourraient se sentir un tant soit peu floués après avoir acheté le même jeu, même s'il est infiniment plus beau et plus réussi. Car une fois passé la bonne surprise des graphismes qui tuent, Dead or Alive 3 montrera bien vite ses limites.

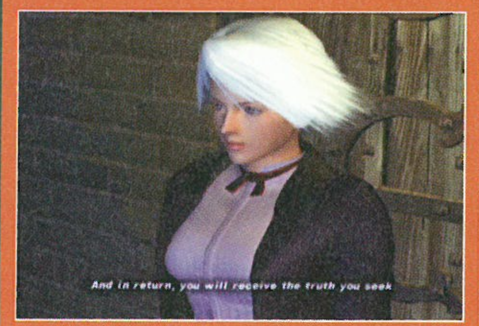


Dans le niveau du temple chinois, écraser un adversaire au sol fera voler les dalles en éclats. Un souci du détail qui impressionne.

La bonne nouvelle : Christie

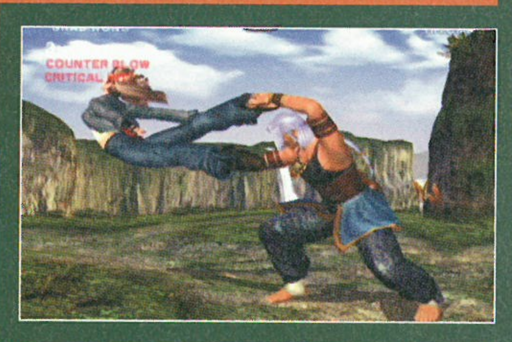
Avec sa technique du serpent, Christie est un combattant un peu déroutant aux attitudes assez raides. Elle possède beaucoup d'enchaînements dits « cassés » pour effectuer d'efficaces juggles. Ses roulades permettent aussi de passer derrière un adversaire ou de rentrer dans sa garde assez facilement.











ACCUSÉ, LEVEZ-VOUS !

Comme tous les jeux de combat, Dead or Alive 3 sera bien plus intéressant à jouer avec un autre humain. On pourra d'ailleurs donner un bon point à la console pour ses 4 ports manettes, qui permettront ainsi de se fritter à autant de joueurs simultanément lors de matchs par équipes. Mais pour les orphelins fortunés, une fois seul contre la console, les limites de DOA3 sont très vite atteintes. Que l'on joue en Easy ou en Very Hard, les adversaires n'ont pas toujours des réactions très cohérentes, et passer dans le mode de difficulté le plus élevé ne fera que les faire réagir plus rapidement. Alors, entre un combattant amorphe, et un autre qui fait des moulinets dans le vent avec ses bras, on peut dire que le choix n'est pas bien brillant. De même, en ce qui concerne la durée de vie, les seuls secrets vraiment intéressants à débloquer (au nombre de deux) ne prendront pas plus d'une journée de jeu. Dans DOA2, il y avait tout un tas de costumes cachés, certes qui n'apportaient pas grand-chose, mais qui avaient au moins le mérite de proposer un nouveau challenge au joueur. Ici, la personne qui jouera seule n'aura en récompense que quelques cinématiques de fin assez inégales, que l'on aurait plutôt préférées en 3D temps réel, pour le coup (voir interview Tecmo à ce propos, après le zoom). Après, bien entendu, il reste le problème de la jouabilité en elle-

Du coq à l'âne

Dans plusieurs niveaux, il sera possible de projeter l'adversaire (ou bien d'être soi-même projeté) à travers une vitre, un mur ou une balustrade, et de continuer le combat dans la rue ou en contrebas. Là encore, la victime de défenestration en prendra pour son grade, niveau dégâts !





même. Jeu à deux vitesses par excellence, DOA3 plaira beaucoup aux débutants et à ceux qui n'ont pas de grande expérience dans les jeux de combat en 3D, car en pressant quelques boutons au hasard, les combos sortent quasiment toutes seules. On n'en est cependant pas encore au syndrome Tekken, mais on s'en approche. Pour battre un débutant à tous les coups, plus qu'un niveau moyen, c'est un très bon niveau qu'il faudra aux adeptes qui souhaitent asseoir leur supériorité à coup sûr.

EN GRATTANT UN PEU...

Les décors, c'est finalement le point qui sauve un peu DOA3, niveau jouabilité pure. Car même s'il ressemble comme deux gouttes d'eau à son prédécesseur en termes d'appréhension, DOA3 propose quand même une meilleure interaction avec l'environnement, ce qui amène un peu de stratégie dans les affrontements. Défenestrer un ennemi du dernier étage d'un building, le balancer du haut d'une cascade, se servir d'un tronc d'arbre comme appui, ou encore l'éclater contre une grille électrifiée, ça comporte deux avantages. D'abord, c'est jouissif, et surtout, cela apporte un intérêt stratégique, car les explosions de vitres et autres éléments ne sont pas seulement là pour faire joli : ils amplifient efficacement les dégâts infligés. L'autre bon côté de la jouabilité, c'est qu'elle demande beaucoup de vitesse et de réflexes. Les contre-attaques, toujours présentes, permettent un enchaînement fluide et incessant du combat, ce qui donne un aspect visuel très coulant, voire chorégraphié, rendant le joueur fier de ses actions. Cet aspect « dansant », on le retrouve aussi grâce à l'excellent cru des nouveaux personnages de ce volet. Passons vite fait sur Hayate, un ninja de plus qui n'apporte pas grand-chose, pour nous concentrer sur les trois vrais nouveaux persos. Hitomi, la petite karatéka allemande, Christie, qui utilise la technique du serpent, et enfin Brad, un homme ivre acrobate. Ces trois nouveaux personnages, spécialement « élaborés » pour la Xbox, proposent donc une palette d'actions un peu plus audacieuses, et qui « tapent » vraiment à l'écran.

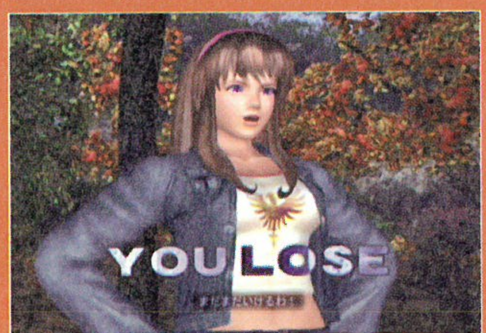
CLASS OF 2001-2002

Hitomi est une petite nerveuse qui donne de bonnes frappes sèches de karatéka, permettant un jeu rapide, sans sombrer dans le n'importe quoi de la tournoyante Ayane. Beaucoup de frappes en ligne droite, mais quelques coups retournés assez puissants, qui permettront malgré tout de tenir les « agrippeurs » à distance, en espérant ne pas se faire contrer à ce moment-là. Un bon personnage de débutant qui évoluera avec votre maîtrise du jeu. Christie est un bon compromis entre Leifang et Helena, ce qui lui permettra de jouer beaucoup sur les déplacements de côté afin de surprendre l'adversaire et de l'enchaîner dans sa garde. Assez déroutante au départ, du fait de sa garde assez basse et de ses mouvements pas trop naturels, elle se maîtrise assez facilement pour devenir une contre-attaquante efficace. Brad, enfin, sera le personnage le plus spécial à appréhender. En pressant sur quelques boutons au hasard, on le verra faire des séries de coups amusants, mais pas vrai-

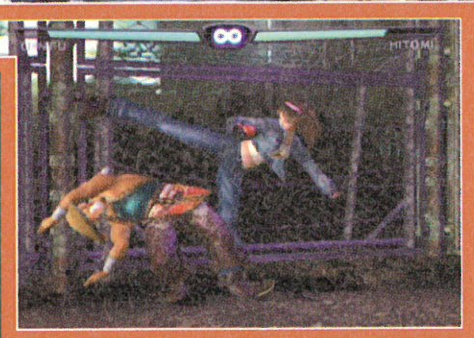
La petite nouvelle : Hitomi

Personnage le plus faible physiquement, Hitomi compense par une grande rapidité, et surtout des coups secs qui permettent de se remettre rapidement en garde en cas d'erreur. Son petit jab (♤ + poing) permet de déstabiliser l'adversaire pour enchaîner un coup plus gros derrière. Un bon coup de pied chassé pour dégager les chopeurs achèvera d'en faire un personnage complet.

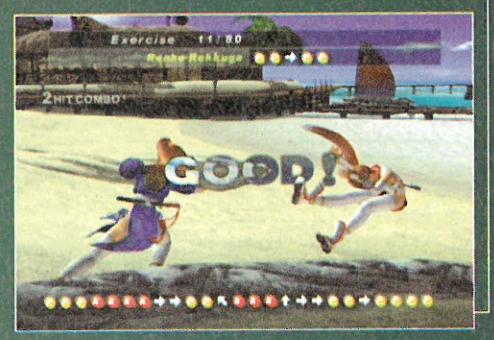






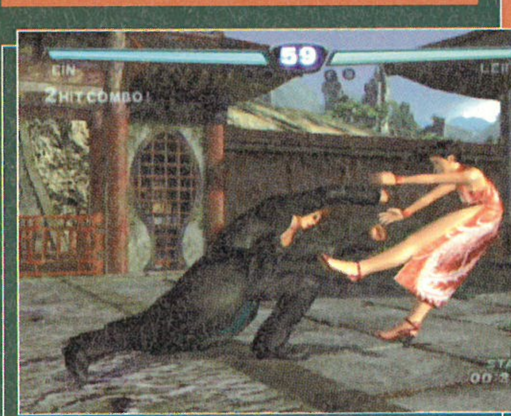


Le mode « exercise » du Sparring est un excellent moyen de maîtriser les bases du jeu, pour ceux qui ne les connaîtraient pas encore.

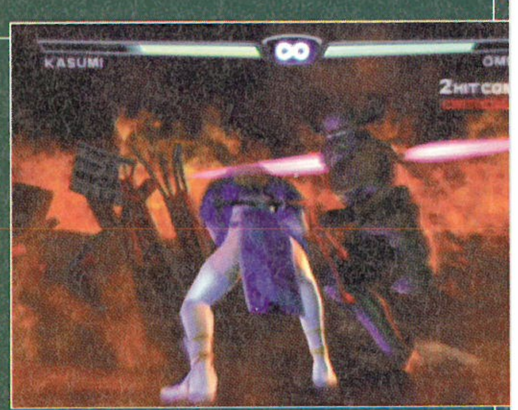




Lorsque les combattants se déplacent dans la neige, ils laissent des traces, déplacent la poudreuse et modifient l'aspect du lieu. Une véritable prouesse technique.



Un double coup de poing qui traverse la garde haute pour Ein, l'ersatz de Neo.



Le boss de fin est aussi ridicule que le scénario, dont nous ne ferons pas mention. En revanche, l'effet de flamme au second plan tue bien sa race !

ment efficaces. Il faudra donc beaucoup bosser avec lui afin de saisir toutes les finesses de son jeu et humilier son adversaire. Adversaire qu'il sera possible, avec beaucoup de pratique, de vaincre en restant allongé nonchalamment ! Possédant un panel de coups bien plus riche que les autres protagonistes, il propose un style de combat complètement déroutant, que les fans de films HK apprécieront. Il peut combattre de dos, attraper sa jambe et reprendre sa garde, changer de posture, et même faire des mimiques de courtisane, ce qui fera perdre son sang-froid à l'ennemi ! Un personnage très riche et bien pensé.

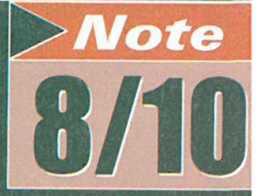
RESPONSABLE MAIS PAS COUPABLE

Pressé par le temps, Tecmo a surtout peaufiné l'aspect technique et « tape-à-l'œil » de son jeu, laissant de côté l'évolution du style, certes irréprochable, mais qui a comme un air de déjà-vu. Visuellement, en revanche, c'est la grosse claque, et l'on espère que la pilule amère passera mieux, enrobée d'une grosse couche de chocolat. L'intention de faire un jeu de combat disponible dès le lancement de la machine était louable, et le pari de la démonstration technique est gagné, mais le jeu vaut-il vraiment le détour ? Une fois de plus, ce sera au joueur de faire confiance - ou non - à Tecmo, qui promet des add-on dans le futur, via Internet. En effet, grâce au disque dur de la Xbox et sa carte Ethernet intégrée, le jeu pourra évoluer, et offrir de nouveaux décors et costumes pour les combattants. Bien entendu, encore faudra-t-il se procurer ces bonus, et de ce côté-là, aucune annonce officielle n'a encore été faite. Quoi qu'il en soit, Dead or Alive 3 n'est pas un mauvais jeu ; il a juste la mauvaise idée de s'appréhender exactement comme son prédécesseur. Alors soit vous êtes dans une situation comme la mienne, à savoir que DOA2 vous est passé au-dessus de la tête, et vous allez réapprendre les différentes bases, soit vous maîtrisez déjà DOA2, et dans ce cas-là, ce 3e volet aura un goût de réchauffé, mais servi dans des assiettes en or massif. On n'est pas passé loin du 7/10, mais c'est Noël, que diable ! Et ce n'est pas tous les jours qu'on tombe sur un jeu qui rappelle aussi bien les meilleures scènes d'un film de kung-fu endiablé ! C'est aussi le premier jeu de combat sur Xbox. On a donc le temps de voir venir...

Greg



Souvent ignorée par les joueurs, Helena et son Hakkyoku-Ken est un personnage difficile à jouer, mais qui possède un grand nombre de passe-garde et de coups explosifs.



Brad

Utilisant la technique dite de la « boxe de l'homme ivre », on aurait pu craindre de Brad qu'il soit une copie de Shun-Di dans Virtua Fighter, mais que nenni. Se jouant de manière plus acrobatique, Brad sera le personnage de tous les défis pour les joueurs de haut niveau. Avec ses coups roulants et imprévisibles, il peut boxer de dos, ou encore saisir du bout des pieds pendant qu'il dort !



Des bonus cachés, bien cachés

Première cachotterie, un personnage du nom de Ein qui se fringue à la Matrix-Style. Pour le débloquer, il faudra finir le jeu avec tous les personnages, puis prendre Hayate et jouer en survival pour pouvoir marquer son nom. Là, on marque « Ein » et c'est gagné. On pourra aussi débloquer le costume bonus de Kasumi en écolière. Il suffira de terminer les exercices du Sparring Mode avec tous les personnages.





Dead or Alive 3



Après un voyage de folie dont vous pourrez lire une partie du compte rendu dans le Mode d'Emploi de ce mois-ci, nous sommes enfin parvenus à rencontrer M. Tomonobu Itagaki, le producteur de la série des Dead or Alive. Il nous parle de la conception de son jeu, avec un peu d'ironie et aucune langue de bois.



« Lorsque vous choisissez votre personnage, vous le voyez évoluer en 3D, selon le costume que vous avez sélectionné. Là encore, ce n'est possible que sur Xbox.



« Lorsque vous placez votre curseur sur un niveau, il apparaît instantanément. Sur la PlayStation 2, cela prendrait 10 secondes environ. »



Joypad : Pourquoi ne pas avoir fait DoA 3 en arcade avant de le porter sur Xbox ?

M. Itagaki : À mon sens, la Xbox est le hardware de jeu le plus puissant du monde, qui supplante même la carte Naomi 2 de Sega. D'ailleurs, j'enjoins vos lecteurs à comparer Dead or Alive 3 avec Virtua Fighter 4 afin de se donner une idée des avantages de chaque support. On remarquera des différences de puissance, notamment dans le niveau où il neige.

Outre la prouesse graphique, y a-t-il des détails dans le jeu qui changent grâce à la puissance de la Xbox ?

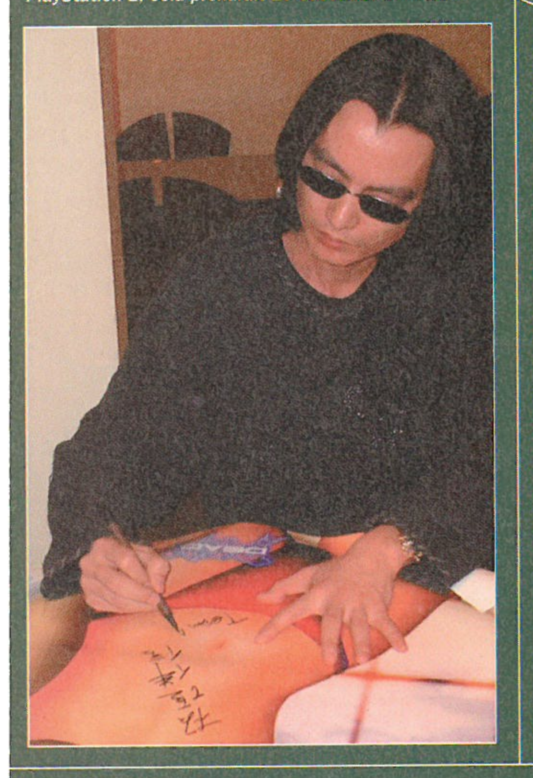
Ne serait-ce qu'au niveau des temps de chargement. Le disque dur et sa mémoire tampon rendent cela confortable. L'écran de sélection des niveaux par exemple : lorsque vous placez votre curseur sur l'un d'entre eux, il apparaît directement. Sur PlayStation 2, cela prendrait 10 secondes environ ! Et lorsque vous choisissez votre personnage, vous le voyez évoluer en 3D, selon le costume que vous avez sélectionné. Là encore, ce n'est possible que sur Xbox.

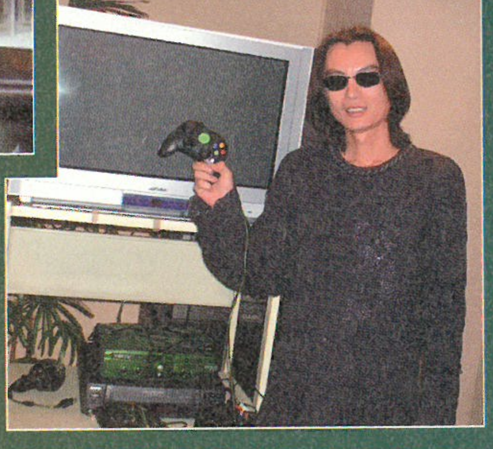
Pour vous, le disque dur est l'avenir de la console ?

Bien entendu ! Pour cette version, nous n'avons pas pu, comme à l'accoutumée, mettre un grand nombre de costumes pour chaque personnage, car avec le niveau de réalisme atteint, le travail des textures nous demande beaucoup de temps. C'est pourquoi dans les DVD de démo Xbox, nous prévoyons d'offrir de nouveaux costumes, que l'on sauvegardera sur le disque dur de la console. Cela peut donner lieu à beaucoup de choses, par exemple des votes sur Internet pour savoir quel genre de costume les joueurs voudraient voir, et ainsi arriver à une vraie politique de service.

Dernière question : à quel jeu jouez-vous en ce moment, et quels sont vos projets d'avenir ?

Actuellement, mon équipe (NDLR : la Team Ninja) travaille sur un jeu de sport encore secret sur Xbox. Quant à moi, je joue beaucoup à Dôbutsu no Mori sur N64 avec ma fille de 4 ans.





XBOX

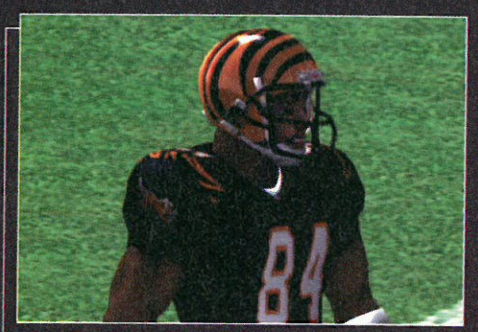
Note

8/10

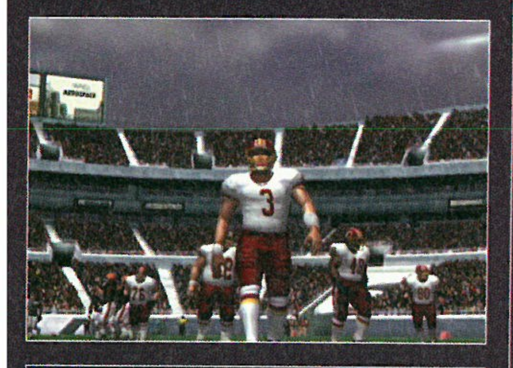
NFL Fever 2002

Après le snowboard, le football américain. Amped et NFL Fever, finalement, c'est un peu Microsoft sur les traces d'EA Sports. Pas très original tout ça, mais tout de même, quelle efficacité et quelle maîtrise !

Pour son entrée sur le marché des consoles de jeu, il faut reconnaître que Microsoft s'en tire plutôt bien. Amped se distingue complètement des autres jeux de snowboard et Halo donne carrément envie de s'acheter la Xbox. Même si l'originalité n'est pas au menu de ce lancement made in USA (mieux vaut assurer ses arrières avec des genres commercialement viables), la claque graphique, elle, est bel et bien au rendez-vous... Et dire que certains doutent encore du potentiel de la bête. N'est-ce pas, messieurs les développeurs japonais ? Avec NFL Fever 2002, Microsoft fait pour la troisième fois la démonstration de la puissance de sa machine. Cette simulation de football ricain bénéficie effectivement d'une réalisation graphique tout bonnement spectaculaire. Contrairement à Madden 2002 sur PS2 (on attend avec impatience la conversion Xbox, pas encore reçue à la rédac), NFL Fever propose des couleurs super chaleureuses et un rendu graphique organique véritablement bluffant de réalisme. Y a pas à dire, le bump mapping, ça change la vie ! Grâce à ce procédé jusque-là réservé aux grosses cartes graphiques (et quasiment jamais exploité par les développeurs PC), la texture la plus anodine prend un relief incroyable. La pelouse, l'effet de drapé des maillots, les visages, tout est deux fois plus naturel que ce que nous avons pu voir sur PlayStation 2. En matant les ralentis, on a même remarqué la présence de veines sur les muscles des joueurs ! Même constat en ce qui concerne la motion capture. Les mouvements des stars de la NFL sont d'un naturel saisissant. Les joueurs piétinent, se déhanchent pour changer brusquement de direction, reprennent leurs appuis de manière spectaculaire, encaissent les chocs avec classe, et tous ces gestes s'enchaînent sans le moindre heurt. Stupéfiant, même si la motion capture de Madden 2002 sur PS2 nous a semblé un chouïa plus variée, notamment lors des collisions, mais bon.



Des textures organiques et une modélisation hyper-détaillée. Notez au passage les veines sur le bras du joueur !





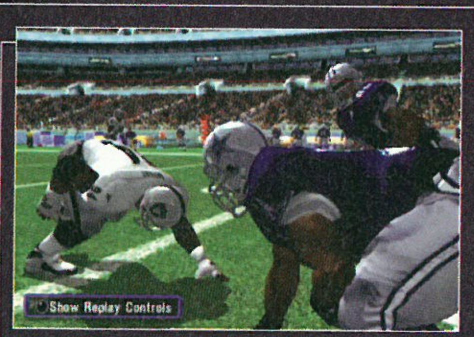
BEAU, FUN, ACCESSIBLE

Le gameplay, quant à lui, est un petit peu plus orienté arcade que celui de son concurrent direct. Le feeling général rappelle beaucoup NFL 2K2 de Sega Sports, en fait. Les réceptions de passes sont, par exemple, beaucoup plus faciles à exécuter, tout comme les interceptions. À ce titre, les défenses anti-passe sont parfois un peu laxistes, notamment sur les longues distances. NFL Fever s'adresse clairement à un public plus large. Les puristes pourront chipoter sur ce point précis, mais bon, on reste quand même dans le domaine de la simulation sportive, hein, pas de méprise ! La prise en main, elle, est vraiment super agréable. Une fois qu'on s'est habitué à l'espacement ridicule des boutons du pad, tout roule, et on fait vraiment ce qu'on veut avec son équipe, d'autant que les phases de jeu sont d'une grande lisibilité. Un vrai régal. Évidemment, du côté contenu, rien de bien surprenant à signaler, vous retrouverez les trucs habituels (saison, draft). Le mode Tutorial, en revanche, est un peu mieux fichu que dans les autres jeux du genre. Ce dernier permet en effet de se familiariser avec les commandes en participant à des mini-épreuves (précision des dégagements, enchaînement de feintes et de plaquage...). Bref, si vous êtes un fan de foot ricain normalement constitué, NFL Fever 2002 est calibré pour vous. Les mollahs de la discipline préféreront sans doute attendre Madden 2002, que l'on n'a pas encore testé. Reste à savoir si EA Sports se contentera d'un simple portage ou non de la version PS2... Réponse vraisemblable dans le prochain numéro, les gars !

Willow



Le moteur de collision est tout simplement parfait.



Sur cette image, le mot photo-réalisme prend tout son sens intrinsèque !

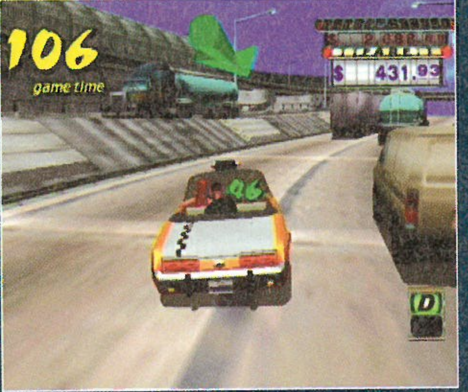
NFL Fever 2002

Éditeur	Microsoft
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Simulation de foot ricain
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Prise en main facile !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile



Note 6/10

Crazy TAXI

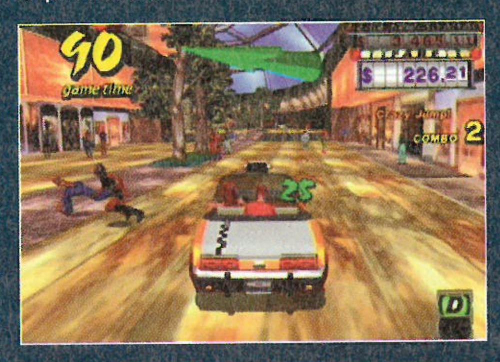


**L'un des jeux d'arcade les plus délirants de Sega est de retour pour la troisième fois... Après la version Dreamcast et la mouture PlayStation 2, voici donc la transposition GameCube !
Hé mais au fait, le deuxième épisode n'est-il pas disponible depuis déjà plusieurs mois sur Dreamcast ?**



Pour gagner du temps, il est important de masteriser les techniques de conduite comme ici le « Crazy Drift Stop ».

Les mini-jeux de la Crazy Box vous permettront de contrôler votre cab avec de plus en plus de classe.



Crazy Taxi est l'illustration même de la nouvelle politique multi-plate-forme de Sega, pour ce qui est du portage sur PlayStation 2 et sur GameCube ; en plus, c'est carrément Acclaim qui s'en est chargé... Finalement, sur ce coup, Sega ne fait que ramasser goulûment une partie du jackpot ! Ça c'est de la rentabilité ! En ce qui concerne les joueurs que nous sommes, en revanche, un profond sentiment de foutage de gueule s'installe dès les premières minutes de jeu... Non seulement Sega et Acclaim nous sortent sur la toute nouvelle GameCube un jeu vieux de plusieurs années, mais ils nous servent en plus le premier opus, alors que Crazy Taxi 2 est déjà sorti depuis belle lurette lui aussi... Sans déconner : pourquoi ne pas avoir adapté directement le deuxième épisode ? Tout simplement pour vendre plus en sortant les deux successivement ! Ah, j'vous jure, y en a qui perdent pas le nord...

LE MÊME EN... PAREIL

Après s'être fait une bonne petite réputation en arcade, le jeu avait été adapté de manière franchement réussie sur Dreamcast. Ensuite, ce fut au tour de la PlayStation 2 d'accueillir les « taxis dingues », un ou deux mois avant la sortie du deuxième épisode sur Dreamcast. Cette adaptation sur la 128 bits de Sony représentait un portage bête et méchant, pas du tout optimisé et sans aucune amélioration. Il conservait même les quelques vieux défauts techniques, notamment le clipping dans la deuxième ville ! Sur GameCube, bah c'est simplement la même chose : Acclaim s'est contenté d'appuyer sur un bouton, sans chercher à aller plus loin. Cette version GameCube est donc strictement identique à la version PlayStation 2, qui elle-même était identique à la version Dreamcast... Alors voici notre conseil : soit vous avez déjà joué au jeu et vous oubliez cette édition GameCube, soit vous n'y avez vraiment jamais touché auparavant et vous vous laissez tenter... Et encore, en s'armant d'un peu de patience, il est tout de même préférable d'attendre le deuxième épisode, qui ne tardera pas à débarquer lui aussi, j'en mettrais ma main à couper. Surtout qu'il serait dommage de rentrer dans le jeu d'Acclaim et Sega, qui ne font que vous refourguer du vieux dans du neuf, en attendant de vous proposer d'acheter dans quelques mois une suite (à peine différente, je vous le rappelle). Alors, qu'on cesse de nous prendre pour des vaches à lait... même si je dois bien noter, pour conclure, que le jeu reste un défouloir arcade de très fun et très efficace. À vous de voir maintenant !

Julo



Crazy **Taxi**

Éditeur	Acclaim / Sega
Dispo. Europe	Printemps 2002
Genre	Courses de folie
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveaux de difficulté	8 (temps & trafic)
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Spécial	Ça sent le réchauffé !
Existe sur	DC, PS2 et Arcade
Compréhension de la langue	Inutile



Note

7/10

FIFA Soccer 2002

Electronic Arts, qui avait complètement zappé la 128 bits de Sega à l'époque, est bien décidé à supporter la nouvelle console de Nintendo... J'en veux pour preuve cette adaptation rapide de FIFA 2002, disponible dès le lancement américain...

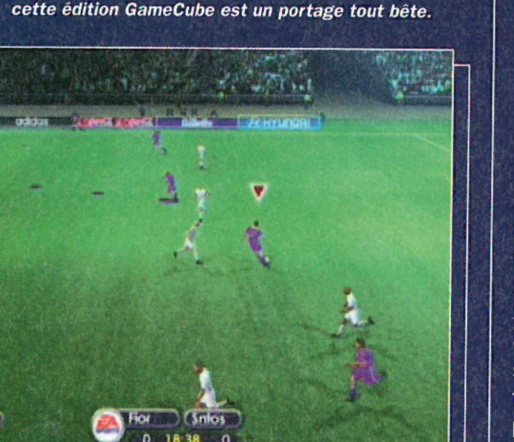
Une fois de plus (il va falloir s'y habituer, les enfants), le syndrome du portage fait des siennes : FIFA 2002 sur GameCube est tout simplement identique à son homologue PlayStation 2. Ne vous attendez donc pas à pouvoir comparer la puissance intrinsèque des consoles rivales en cherchant d'éventuelles différences : il n'y en a pas. Les couleurs sont peut-être un peu plus vives ici, un peu plus baveuses et moins clean également... mais pour le reste, rien ne change vraiment. Je vous parlerais bien du « nivellement pas le bas », mais il me semble que Willow (notre Che Guevara à nous) vous en parle déjà dans son test de Tony Hawk 3... Alors passons à la suite !



Ni plus, ni moins beau que la version PS2, cette édition GameCube est un portage tout bête.

DE BONNES IDÉES DE GAMEPLAY...

C'est assez rare pour être signalé, mais EA Sports a fait beaucoup d'efforts en termes de gameplay avec cette nouvelle édition... Sans doute dans le but de se débarrasser de son image trop arcade, ce FIFA ne laisse ainsi plus de place aux passes automatiques, par exemple. Il faut diriger le stick précisément vers un joueur en lui faisant une passe... Incroyable ! Non, sans blague, en dehors de ça on note désormais une jauge de puissance à la ISS/PES pour les passes, passes lobées et shoots. Vous pourrez ainsi tirer plus ou moins fort, mais aussi et surtout passer plus ou moins en profondeur. Le système est très jouable, très instinctif, et profite d'une autre nouveauté, elle-même vraiment intéressante... En effet, pendant que vous remontez le terrain avec un joueur, vos coéquipiers font de temps en temps des appels de balle en levant la main. Une ligne pointillée représente alors devant eux la course en profondeur qu'ils effectueront si vous leur passez le ballon... Bien vu, ça rend le gameplay beaucoup plus intéressant que d'habitude. Dommage que l'I.A. des coéquipiers soit pourrie (ils se démarquent difficilement).



Voilà la fameuse ligne colorée qui vous indique la trajectoire de votre coéquipier... Une très bonne idée !

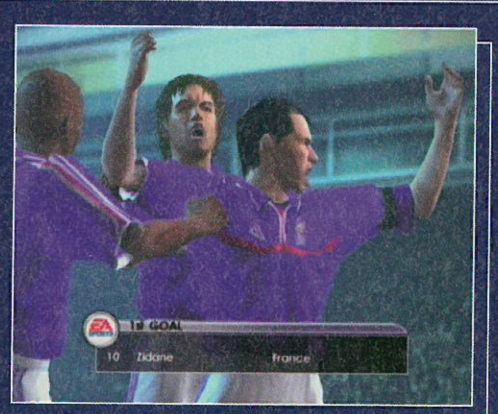
MAIS ÇA RESTE DU FIFA !

Attention, que les fans de la série se rassurent : le jeu reste très arcade et ces petites nouveautés ne sont pas bien longues à prendre en main. De plus, rassurez-vous, une nouvelle fois, vous pourrez toujours faire des gestes techniques incroyables, dribbler tous les joueurs d'une équipe en remontant le terrain (la course est très efficace) et claquer un nombre de buts vraiment impressionnant... Enfin, la réalisation est simplement merveilleuse, avec des stades gigantesques et bien rendus, des joueurs bien modélisés (je préfère les allures PES, mais bon), des animations bien foutues et surtout, surtout une mise en scène extrêmement pêchue (façon grand spectacle à l'américaine).

Julo



Henry met un « zéf » au gardien adverse qui tente de lui serrer amicalement la main... Pas cool, Thierry.



Malgré la tonsure, Zidane ne ressemble pas du tout à Zidane dans FIFA...

FIFA Soccer 2002

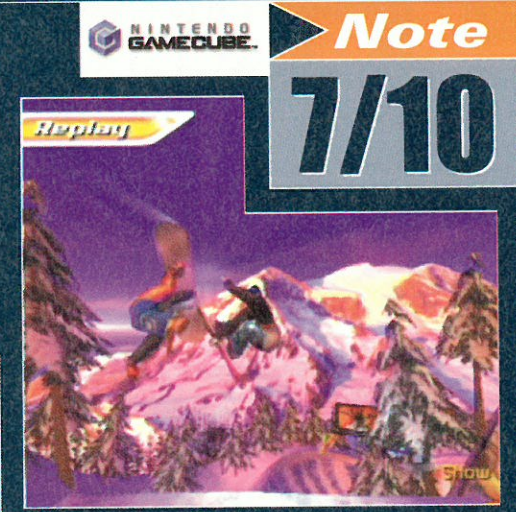
Éditeur	EA Sports
Dispo. Europe	Printemps 2002
Genre	Football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (29 blocs !)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Spécial	Edition Major League Soccer
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Inutile

NINTENDO GAMECUBE

Note 7/10

SSX Tricky

Electronic Arts a toujours mangé à tous les râteliers. Pour ses débuts sur GameCube, le géant américain a choisi de porter l'un de ses meilleurs titres. Alors, cette conversion de SSX Tricky est-elle à la hauteur de la version d'origine ? Pas tout à fait...









Les débuts de la GameCube sont un peu timides. Hormis Rogue Leader qui déchire grave, peu de jeux donnent pour l'instant réellement envie d'acquérir la nouvelle 128 bits de Nintendo. Le géant nippon bénéficie malgré tout de la confiance des plus jeunes et des fidèles. Et puis, un peu de patience, les vrais « killer app » ne devraient pas trop tarder à arriver. En attendant, il faudra s'y faire, les éditeurs vont y aller de leurs petits portages, histoire de tâter le terrain, de prendre la température. Vous savez comment tout ça fonctionne, depuis le temps, hein ? Ce mois-ci, Electronic Arts - ça n'étonnera personne - ouvre les hostilités avec une conversion de SSX Tricky. Pour être franc, on s'attendait tous à retrouver les mêmes ralentissements que sur PlayStation 2. Bah vi, c'est comme ça, à force de voir débouler chaque année des réactualisations qui n'apportent rien, difficile d'imaginer EA recoder SSX Tricky pour les beaux yeux de la GameCube.

BIG PROBLEM ?

Chose assez surprenante, cette mouture n'a pas hérité des saccades omniprésentes de la version PS2. L'animation est carrément plus fluide, même si, de temps à autre, le framerate chute l'espace de quelques dixièmes de seconde. Mais c'est assez rare. Ces légers ralentissements interviennent surtout lorsque tous les riders sont présents à l'écran et qu'ils effectuent des tricks dans tous les sens ou dans certains gros virages bien chargés en détails. Du coup, SSX Tricky GC offre de bien meilleures sensations de vitesse. En revanche, ne vous attendez pas à de quelconques améliorations graphiques, à des extras ou des raccourcis supplémentaires. Autant jouer au jeu des sept erreurs (à ce titre, comme sur PS2, le jeu propose un making of). Bref, entre les deux versions, c'est bonnet blanc et blanc bonnet. Bizarrement, si les sensations sont plus grisantes, le confort de jeu ne se révèle pas aussi agréable que sur PlayStation 2. Le système des tricks de SSX Tricky, qui, rappelons-le, a été conçu à l'origine pour le pad de la PS2 (les grabs sont regroupés sur les boutons de la tranche), met en lumière un tout petit défaut de conception sur le pad GameCube. La touche Z est vraiment trop fine. De plus, le jeu étant particulièrement speed, lorsque vous appuyez sur le bouton de saut, il arrive souvent que le bout du pouce effleure la touche Y qui, elle, sert à replacer automatiquement votre rider sur le piste pour éviter de perdre trop temps en cas de grosse gamelle. C'est super agaçant, il faut vraiment faire attention. Cependant, ce n'est pas le plus gros problème de ce portage. Le pad GC ne disposant que de trois touches latérales (contre quatre sur PS2), cette version s'est vue amputée d'environ 1/4 des grabs ! Par exemple, Mac ne peut plus faire son « flyin' squirrel »... entre autres ! Super ! Évidemment, ceux qui n'ont pas connu ce titre sur PS2 n'y verront que du feu et le jeu d'EA Canada reste malgré tout super fun et bien pêchu. Mais bon, quand même, ça la fout mal, il y a vraiment de quoi se sentir frustré !

Willow



Des tricks en moins pour cette version GameCube ! La faute de la manette ?



SSX Tricky

Éditeur	Electronic Arts
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Jeu de snowboard
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegarde
Spécial	
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Inutile

U.S.A. TODAY

NINTENDO GAMECUBE

Tony Hawk's Pro Skater 3

Note

8/10 pour ceux qui ne connaissent pas

0/10 pour ceux qui ont la version PS2

Le truculent Antoine Faucon n'arrête pas de faire des allers-retours. Après la version PSone et en attendant la mouture Xbox, la GameCube accueille le dernier opus de la série fétiche d'Activision. Un autre exemple de nivellement par le bas...



Comme EA Sports avec SSX Tricky, Activision s'est contenté d'un simple portage. Pas glop !



Pas de mode online pour cette version GameCube... sorry.



Des possibilités de tricks incroyables !

Pomme C, pomme V, Ctrl C, Ctrl V, copier, coller. Il fallait s'y attendre, Activision ne s'est pas trop foulé pour cette version GameCube de Tony Hawk's Pro Skater 3. Cette dernière ressemble effectivement comme deux gouttes d'eau à sa grande sœur. Aucune amélioration graphique notable en ce qui concerne les textures ou la modélisation, les animations sont les mêmes, les couleurs n'ont pas gagné en luminosité, pas de niveaux supplémentaires à signaler. Neversoft n'a pas non plus profité du potentiel de la machine pour rendre son titre un peu plus vivant (pas de piétons en plus, circulation toujours aussi limitée) et, cerise sur le gâteau, le moteur 3D connaît des petites saccades exactement aux mêmes endroits. Depuis quelque temps, l'éditeur américain file un mauvais coton. Après avoir décliné à toutes les sauces le schéma Tony Hawk au risque de lasser les fans de la première heure, Activision singe maintenant dangereusement EA Sports en se limitant à un simple portage. Les mauvaises habitudes, ça se prend vite, surtout lorsqu'elles sont rentables. Imaginez qu'on fasse un copier/coller du test PS2 pour ce zoom GC. Il y a de quoi être furax quand même. Mais au-delà de l'aspect « maximisation du profit » de cette pratique, il y a peut être une autre explication plausible, purement technique cette fois-ci. En effet, il faut garder à l'esprit que Tony Hawk's Pro Skater 3 a été développé à partir d'un outil spécifiquement adapté à l'architecture alambiquée de la PlayStation 2 : le fameux Render Ware mis au point par Criterion. Voilà, c'était juste une petite mise au point histoire de mettre un peu d'eau dans mon vin « cheguevarien ». Partant de ce constat, on ne pouvait pas espérer un lifting graphique significatif.

C'EST C'LA, MAIS ENCORE ?

Pour en revenir au jeu, cette version GameCube conserve évidemment toutes les vertus ludiques qu'on lui connaît. Une fois qu'on a pris ses marques avec le pad GC, décidément plus adapté aux mains de petite taille qu'aux grosses paluches pleines de doigts boudinés, tout roule et on enchaîne les combos comme sur Pièssetou en exploitant allégrement les wheelings et la nouveauté de ce troisième opus, les landing tricks. Du côté des modes de jeu, en revanche, il y a une petite différence avec la version d'origine. Si les développeurs ont conservé le mode Deux Joueurs en écran splitté, le mode online, lui, a disparu. Too bad. Bon, ben voilà, inutile de tourner plus longtemps autour du pot, si vous faites partie de ces joueurs qui ont déjà plié dans tous les sens Tony Hawk 3 sur PS2 et qui ont acheté la 128 bits de Nintendo, cette nouvelle mouture n'a strictement aucun intérêt. Ceux qui ne connaissent pas la série, en revanche (grande question métaphysique : existent-ils ?), découvriront un titre super fun, et surtout une jouabilité à deux vitesses, à savoir très accessible quand on désire faire des choses simples et beaucoup plus technique dès qu'il s'agit de creuser un peu les possibilités de tricks. Quel dommage toutefois que les développeurs n'aient pas eu envie d'exploiter les spécificités graphiques de la GameCube. Bah, au moins, on sait à quoi s'attendre pour la version Xbox. Ah, les impératifs commerciaux... gros soupir.

Willow

Tony Hawk's **Pro Skater 3**

Éditeur	Activision
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Jeu de skate
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Rien
Existe sur	PlayStation 2
Compréhension de la langue	Inutile

PSone

Dragon Quest IV Michibikareshi Monotachi

Note

8/10 Si vous comprenez le japonais

5/10 Si vous ne le comprenez pas

On a toujours du mal à imaginer la puissance du titre Dragon Quest IV sur le marché japonais. Surtout quand on ne fait attention qu'à la réalisation volontairement kitsch...

Dragon Quest IV s'est vendu, au Japon, à plus de 630 000 exemplaires, trois jours seulement après sa sortie ! Pas mal pour un remake d'un jeu vieux de plus de dix ans. C'est en tout cas beaucoup plus que de nombreux chefs-d'œuvre de la PlayStation 2 ou de la GameCube, encensés chez nous mais écrasés par le rouleau compresseur d'Enix dans son pays d'origine. Une fois de plus donc, la saga Dragon Quest vient nous rappeler à quel point la philosophie des joueurs japonais est différente de la nôtre. Et aujourd'hui plus que jamais. Qu'importent les graphismes quand on a l'intérêt. Car de l'intérêt, Dragon Quest IV en a à revendre. À l'époque, son nouveau système de chapitres avait fait grand bruit. Au cours de chacun d'eux, le héros incarnait un personnage différent, jusqu'à ce que, dans le chapitre final, tout le monde se retrouve pour aller terrasser l'ennemi commun, un démon quelconque qui, une fois de plus, venait de promettre de plonger le monde dans les ténèbres éternelles... Dans la première partie, le chevalier Rayan devra aller sauver des enfants d'un monstre mystérieux. Dans la seconde, le joueur incarnera Areena, une princesse capricieuse qui fugue dans le but de vivre une grande aventure. Et dans le troisième chapitre, le préféré des joueurs japonais, on incarnera le très fameux Torneko, devenu tellement populaire qu'il possède désormais sa propre série de jeux ! Ce chapitre avait fait sensation à l'époque, car plus qu'avec des points d'expérience, c'est avec l'argent que l'on avançait dans cette partie du jeu. Commerçant de son état, Torneko devra ouvrir une boutique et partir à l'aventure afin de récolter des objets, puis les apporter à sa femme pour qu'elle les vende. Cet argent lui permettra de payer des ouvriers pour creuser un tunnel et continuer l'aventure... Hypnotisante comme peut l'être un Sim City, cette phase précise a fait vendre, à elle seule, un grand nombre d'exemplaires du jeu.





Une phase du jeu digne de Metal Gear Solid 2, ou presque : Torneko devra se rendre à la cellule d'un prisonnier sans être vu par les gardes. Furtivité maximum !



Lors des combats, certains effets graphiques, comme ici le célèbre « effet de glou », vous rappellent tout de même que vous êtes sur PSone. Mais ils sont rares...

CHAPITRES ET POTES...

Composé au total de 6 chapitres, Dragon Quest IV pourra peut-être surprendre, puisqu'il est légèrement moins long que les autres volets de la série. Cependant, la partie de Torneko prend beaucoup de temps. Mais même sans cela, la difficulté rébarbative habituelle de la série, celle qui fait qu'il est impossible de terminer un niveau sans faire quelques tours afin d'augmenter les compétences de ses personnages, est bien présente. Au niveau des nouveautés apportées par la puissance de la PlayStation, on notera que le jeu a été entièrement refait en 3D, avec le moteur graphique de Dragon Quest VII. N'oublions pas aussi qu'en pressant le bouton « Select », on pourra obtenir tout un tas d'informations utiles pour les maniaques du jeu, à savoir le nombre de combats réalisés ou encore le plus gros chiffre de dégâts infligés. Complètement rébarbatif car très textuel, Dragon Quest IV ne s'adresse une fois de plus qu'aux acharnés qui auront un niveau de japonais suffisant pour comprendre ce que l'on exigera de vous. Un plat trop réchauffé, mais avec le bon vieux goût de soupe de votre grand-mère...

Greg



Vu la laideur des graphismes, il sera fortement recommandé d'y jouer sur PlayStation 2 avec le mode lissage activé.

Dragon Quest IV

Éditeur	Enix
Dispo. Europe	Jamais !
Genre	RPG pur et dur
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Famicom
Compréhension de la langue	Indispensable

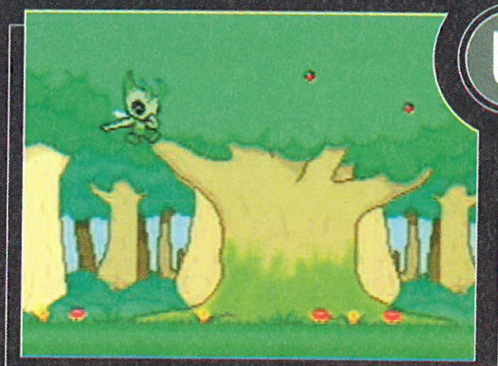
GAME BOY ADVANCE

Note

?/10

Card-e **Reader**

Toujours numéro 1 sur le marché des enfants, Nintendo retourne à ses premières amours, à savoir les cartes. Sans oublier cependant qu'on est au XXIe siècle.



Certaines cartes Pokémon proposent parfois des petits dessins animés.

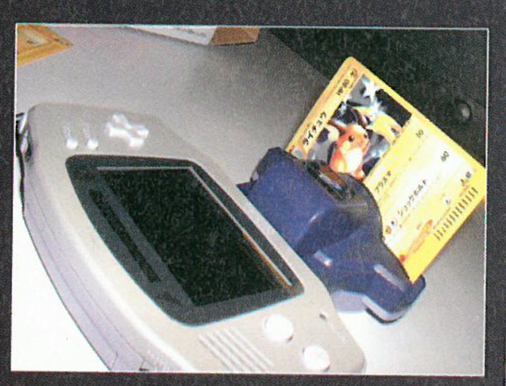


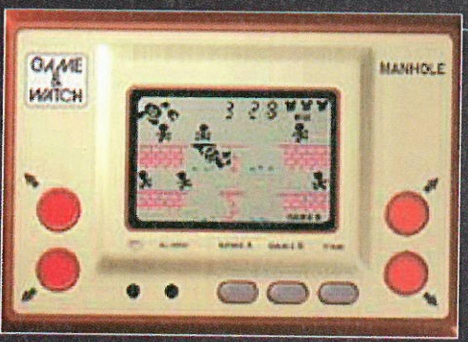
Un accessoire dans la rubrique Zoom ? C'est étrange, effectivement. Vu qu'il y est question de Pokémon, on ne pouvait pas faire subir ça à notre vampire de Cro-Magnon. C'est donc moi qui me colle au test de ce nouvel appareil merveilleux que j'ai tout fraîchement ramené du Japon. Pourquoi merveilleux ? Tout simplement parce qu'il utilise une technologie mise au point par Olympus. Prête depuis deux ans, cette technologie baptisée « dot Code », qui permet de mettre des informations sur une petite bande de papier, dormait dans les coffres de la société spécialisée dans les appareils photo. Jusqu'à ce que Nintendo l'en fasse sortir avec leur grandiose idée : s'en servir sur des cartes à jouer.

RETOUR AUX SOURCES

Grâce au Card-e Reader, il est désormais possible de télécharger des programmes sur les cartes de norme Card-e. Pour comprendre l'application pratique de la chose, voici un exemple : j'ai acheté le Reader, ainsi qu'un paquet de cartes. Je scanne la première, Tetarte. La console reconnaît la carte, et m'en réclame une seconde, Goupix, pour compléter un programme. Dans le cas où je possède la carte Goupix, il me suffit de la faire lire à la console, et me voilà avec un petit jeu complet. Le principe, certes mercantile, ajoute encore à l'intérêt de collectionner les cartes. Désormais, on les échange pour pouvoir débloquer de nouvelles applications. Les jeux disponibles ne sont pas de grandes quêtes mais de petites épreuves simples. En pratique, on peut donc avoir des jeux à 12 francs (le prix d'un paquet de cartes Card-e vaut 191 yens). Pour l'instant, il n'existe que des cartes Pokémon, qui, outre des jeux, contiennent des applications pour les matchs de cartes. Mais au mois de mars prochain, Nintendo sortira deux nouveaux sets de cartes. Des jeux de type Game & Watch, et une collection « Mario Party » contenant des mini-games. Discutable pour les fans, le Card-e Reader est une aubaine pour les enfants, qui pourront se payer un jeu avec leur argent de poche. Une idée géniale que les adultes n'apprécieront qu'au mois de mars.

Greg





Les jeux Game & Watch bientôt sur du carton !



Le set complet

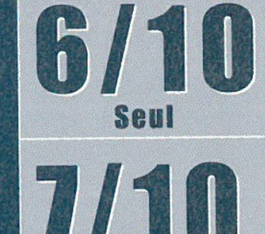
Pour pouvoir profiter du Card-e Reader, il faudra tout d'abord se payer l'engin à 5 800 yens (environ 360 francs), puis acheter au choix quelques paquets de cartes à 191 yens pièce (environ 12 francs pour 5 cartes), ou encore se payer le starter à 1 800 yens. Attention, pour ceux qui veulent faire une utilisation exclusive « jeux », acheter le starter ne sera pas très intéressant car plus de la moitié des cartes sont à l'intention du card game.



Card-e **Reader**

Editeur	Nintendo
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Cartes sur GBA !
Nbre de joueurs	Variable (selon les jeux)
Sauvegardes	Non
Niveaux de difficulté	Variable (selon les jeux)
Difficulté	Variable (selon les jeux)
Continues	Variable (selon les jeux)
Spécial	Utilise des cartes
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée





Note
6/10
Seul
7/10
À plusieurs

Dairantô Super Smash Brothers DX



Le jeu de combat préféré des petits séduira-t-il les grands ? Controversé depuis la version N64, SmaBro, comme l'appellent déjà les Japonais, sera-t-il plus convaincant sur GameCube ?



Le niveau de la fontaine offre une grande palette de couleurs, ce qui rassurera les fans sur les capacités de leur bécane chérie.



Certaines aires de combat sont ridiculement petites, comme le Pokémon Stadium, tandis que les ruines du château de Zelda sont immenses.

Dairantô Super Smash

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Combat fouillis
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (11 blocs)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	À acheter
Spécial	Sélection anglais-japonais possible
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

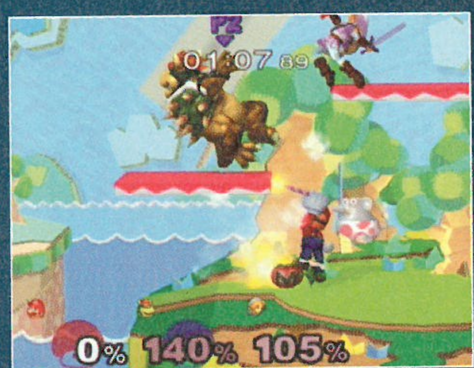
Attendu comme le messie au Japon, Dairantô Super Smash Brothers DX s'est arraché à plus de 350 000 exemplaires lors de sa sortie ! Un exploit lorsqu'on sait qu'il ne s'est pas vendu beaucoup plus de consoles là-bas... Quoi qu'il en soit, voici la nouvelle version de SmaBro, longtemps considéré comme réservé aux petits. Comme dans le précédent opus, tous les héros de Nintendo se sont réunis dans le but de se frapper joyeusement la tronche. Cette fois-ci, nous accueillerons de nouveaux personnages comme la princesse Zelda, Ice Climber, et même quelques héros cachés tels que Mewtwo de Pokémon et Roy de Fire Emblem. Bien entendu, chacun d'entre eux a des particularités bien définies et des attaques propres, mais le but du jeu reste cependant le même, à savoir mettre tous les autres dehors. Contrairement à d'autres jeux de combat, donc, il ne s'agira pas de mettre quelqu'un K.-O., mais de le frapper jusqu'à ce que ses chances de sortir de l'écran après une baffe (en pourcentage sous l'écran) soient suffisamment élevées. Du coup, le côté stratégique du jeu en prend un coup car, à la base, il suffira de frapper comme un sourd jusqu'à ce que l'ennemi dégage au loin. Ça, c'est pour la théorie.

LE SECOND EFFET NINTENDO

Défouloir parfait, SmaBro est un jeu d'action brouillon dans lequel on bourrine sur la manette. Il sera aussi possible, avec énormément de travail, de l'appréhender de manière plus tactique. Avec beaucoup de patience, histoire de comprendre toutes les astuces du double saut pour revenir dans l'écran et les combos que l'on a toujours l'impression d'exécuter au hasard. D'un autre côté, Nintendo a bien su remplir son jeu, avec un nombre incroyable de bonus : des personnages et niveaux secrets, un système de petites figurines à acheter avec de l'argent gagné dans le jeu, qui compléteront un musée de l'historique de tous les jeux Nintendo. Venons-en maintenant au point qui intéressera surtout les joueurs qui possèdent la GC : la performance technique. Le constat sera plutôt moyen, étant donné l'incroyable inégalité entre les niveaux et les personnages. Pikachu, par exemple, est à peine plus beau que son homologue N64, alors que Bowser ou Donkey Kong sont magnifiques et très détaillés. Même chose pour les stages : certains sont beaux, comme celui de la fontaine, alors que le niveau de F-Zero est digne de la Super Nes. Acceptable, SmaBro sera le défouloir de toute la famille pour Noël, mais sans doute pas celui du gamer acharné et exigeant. Fondamentalement pas mauvais, il demandera à être essayé avant d'acheter, pour savoir si votre patience sera au rendez-vous.

Greg

Chaque niveau de SmaBro est en rapport avec un jeu de Nintendo. Ici, l'univers pastel de Yoshi Story sert de décor à l'uppercut de Mario.





Le niveau de Super Mario est l'un des plus réussis, car il mêle adroitement 3D et rendu en 2D. Nostalgie au rendez-vous !

ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois

+ son booklet

1 an (11 nos) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS15

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11 nos + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ____________________

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le ☐☐ ☐☐

Date et signature obligatoires :

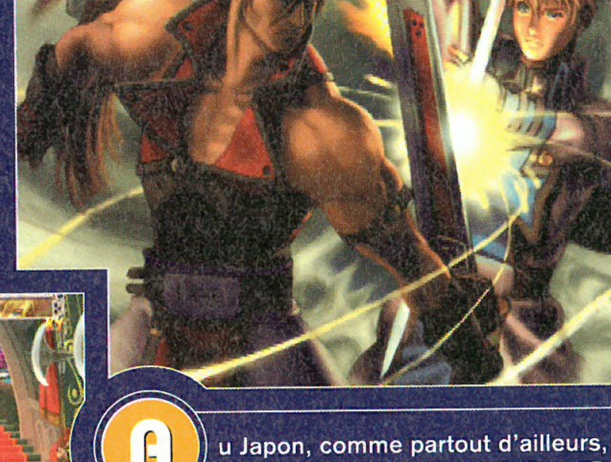
Offre valable jusqu'au 31/12/2002 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11n°) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

PS2

Note **8/10**

Guilty Gear X Plus

Quasiment un an jour pour jour après la sortie de la version Dreamcast au Japon, Sammy remet le couvert, avec deux personnages supplémentaires et de nouveaux modes de jeu.







Baiken, la samouraï manchote au style de jeu basé sur la contre-attaque, demandera de nombreuses heures de pratique au joueur. Heureusement, le mode Entraînement est là !

Pour sa sortie japonaise, Guilty Gear X Plus profitait d'une version en édition limitée qui contenait un porte-clef rigolo, un DVD avec un petit dessin animé, un collier avec une épée au bout, et un buste transparent dont la base lance des lumières rouges. Pas très utile, mais toujours appréciable de sentir que le client est roi...

Au Japon, comme partout d'ailleurs, on dit que les jeux de combat en 2D sont morts. Ou plutôt qu'ils sont en train de dépérir depuis l'année dernière. Sorte de jeu testament de la part de Capcom, Capcom Vs SNK 2 devait, sinon clore cette « ère », du moins mettre ce style de jeu entre parenthèses pour un bon moment, à la manière des jeux de tir qui ont lentement disparu. Désormais joués uniquement par des acharnés qui gardent la foi, les jeux de combat en 2D font l'objet d'un véritable culte, vénérés par d'honorables hardcore gamers prêts à tout pour maîtriser le jeu dans tous les sens. Semblant conçu à leur unique intention, Guilty Gear X Plus est une réussite. Encore plus aboutie que sur Dreamcast, cette version 1.5 comme on pourrait l'appeler contient tout ce qu'il faut pour faire le bonheur d'un fan : deux personnages supplémentaires, de nombreux modes de jeu comme par exemple le Gallery, qui vous demandera de débloquer des illustrations en remplissant des challenges parfois corsés (tuer un ennemi avec un enchaînement de coups donnés). Et si en plus on a le luxe de se payer la version collector, alors là, c'est le bonheur assuré !

SECRET D'UN STYLE À PART

La popularité de Guilty Gear vient de son style de combat violent et rapide. Il n'y a pas photo : on n'avait jamais vu une action aussi débridée à l'écran. Prônant l'immobilité zéro, GGX Plus offre des systèmes d'enchaînement incroyables, parfois de plus de 10 coups dans les airs, requérant un timing parfait. Et lorsqu'on connaît toutes les capacités qu'ont les personnages pour se rétablir ou contre-attaquer, on ne pourra qu'être fier de soi après avoir fumé son ennemi. Car plus que jamais, ce titre est le jeu des acharnés. Techniquement, là encore, il mettra tout le monde d'accord. Un niveau graphique jamais atteint par n'importe quel gros éditeur (Capcom, au hasard) donne un rendu pastel de dessin animé tellement agréable à l'œil que l'on en vient finalement à se demander pourquoi cela n'avait pas été fait avant. Au niveau des musiques, là aussi, le soft assure un max, avec de la guitare style années 80 à la Willow des plus motivantes pour clouer son adversaire en rythme. Disposant d'un système complexe mais instinctif une fois les principes de base maîtrisés, GGX Plus est bien le nouveau prince de la baston 2D sur PlayStation 2 ! À conseiller à tous les fans du genre, sauf peut-être ceux qui connaissent déjà par cœur tous les coups, ou ceux qui ne jouent qu'à Tekken en mode Easy et à qui il ne viendrait jamais à l'idée de mettre la main sur un jeu de combat de ce « style ».

Greg

Guilty Gear X Plus

Éditeur	Sammy
Dispo. Europe	Début 2002
Genre	Baston en cellulo
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (73 Kb)
Niveaux de difficulté	6
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Dreamcast, Arcade
Compréhension de la langue	Appréciable (mode Gallery)

"PREMIER SUR LE MATIN ?!"

10000 BALLES À GAGNER !!!

Le Belge

Difool

Marie

Romano

6H30 > 9H00

DU LUNDI AU VENDREDI

1er sur les familles

1er sur le foot

Premier sur les couples

Premier sur la Marie

Premier sur les Belges

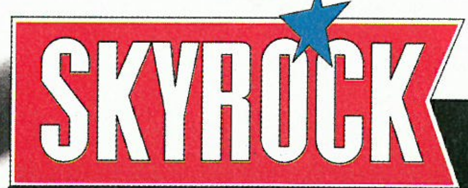
Fais tourner, c'est légal !

Premier sur Romano

DIFOOL







PREMIER SUR LE RAP

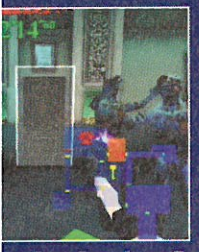
www.skyrock.com

Toutes les sorties japonaises et US

Ce mois-ci, la toute nouvelle Xbox inaugure elle aussi la rubrique des Zappings Import ! Il fallait bien que ça arrive un jour ! Dans le lot de titres venus des pays lointains, on notera la présence de Dragon Quest IV sur PSone, actuellement meilleure vente au Japon... devant Metal Gear Solid 2 ! Comme quoi, les bonnes vieilles recettes... Et comme toujours, dans les « Zap Jap », on trouvera de tout, de rien, du bon, de la m... La vie quoi !



Fuzion Frenzy



Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica

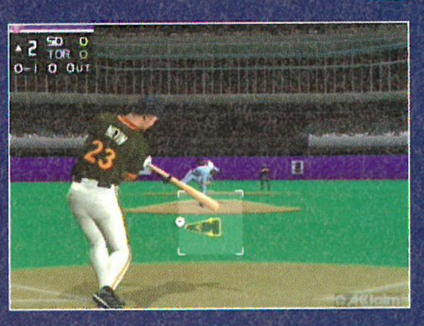


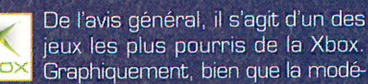
All-Star Baseball 2002

All-Star Baseball 2002

Franchement, j'adore le base-ball ! En fait, j'en ai même fait un peu quand j'étais petit, avec mon frangin et des potes... mais sur un terrain de football. Bon, ça en revanche, vous vous en foutez très certainement. En tout cas, j'étais plutôt content de tester un jeu de base-ball, aucun a priori, tout ça... Même si j'ai vite déchanté ! Le plus décevant ici reste la réalisation graphique, juste pitoyable pour un jeu GameCube. Le « no man's land » de la texture, des visages de fantômes, des problèmes sur certaines animations, des décalages risibles dans les frappes, des couleurs baveuses et péraves... Un jeu mal fini, en somme. Ça sent l'impératif de sortie au lancement !

Julo





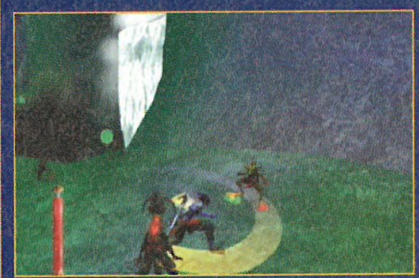
5 — Éditeur : Acclaim Sports
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Houlà !

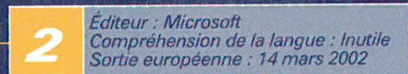
Azurik

De l'avis général, il s'agit d'un des jeux les plus pourris de la Xbox. Graphiquement, bien que la modélisation des personnages soit correcte, c'est loin d'être représentatif des capacités de la console. On note des ralentissements un peu partout et les caméras sont quasiment impossibles à gérer. De plus, les combats sont minables et sans rythme. Le héros se bat en utilisant une hallebarde à double lame, qu'il combine avec les différents pouvoirs des Éléments : feu, eau, air et terre, que l'on peut mixer entre eux ; en utilisant le feu et l'eau, on obtient par exemple de la vapeur. Manque de bol, c'est la seule bonne idée du titre, tout le reste est vraiment mauvais !

Angel







2 — Éditeur : Microsoft
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : 14 mars 2002

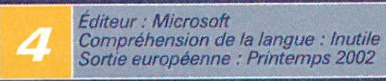
Fuzion Frenzy



Voilà en quelque sorte le Crash Bash de la Xbox. Un jeu plein de « Party Games » pour se marrer entre copains... Sauf que là, le motif des rigolades viendra plus du jeu en lui-même que du plaisir ludique qu'il pourra vous apporter ! En deux mots, la réalisation est juste pitoyable pour de la Xbox, les épreuves sont super nombreuses (plus de 40 dans 12 catégories différentes) mais tout aussi basiques et inintéressantes... Pour la plupart tout du moins, puisque certaines sortent (un peu) du lot. Bref, pas de quoi débourser 500 balles en tout cas ! Pour vous éclater à plusieurs, il y a déjà bien mieux sur la console de Microsoft.

Julo





4 — Éditeur : Microsoft
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Printemps 2002

Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica

Gun Survivor 2 n'est rien d'autre que la suite éponyme du jeu de tir sur PSone, qui fut, je vous le rappelle, un véritable ratage. Comme vous devez vous en douter, cette mouture 128 bits empruntera la même voie, avec sa réalisation moyenne et son intérêt « faiblissime ». Le principe consiste à récupérer des clés et à atteindre la chambre du boss en un temps limité, sous peine de se coltiner l'increvable Nemesis. Bien que GS2 soit le premier shoot au flingue (compatible exclusivement avec le G-Con 2 !) dans lequel il est possible de se diriger manuellement, sa prise en main se révèle cependant désastreuse. En effet, votre personnage tourne de droite à gauche avec une lenteur affligeante, ce qui a pour

faculté de vous taper sur les nerfs. Linéaire et redondant à souhait. Gardez donc votre argent pour un investissement plus judicieux, comme par exemple une séance d'abdos fessiers.

Kendy



4 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Février 2002

Gyakuten Saiban



Ce qu'il y a de bien avec les jeux japonais, c'est qu'on a des surprises tous les mois. Un jeu de train, de cheval, de pêche, de cuisine... Aujourd'hui, ce sera un simulateur de tribunal. Dans ce jeu, dont le titre pourrait se traduire grosso modo par « retournement de situation au tribunal », vous incarnez le jeune Naruhodo (jeu de mots signifiant « bien entendu » en japonais), qui va devoir défendre les innocents sur 4 procès. Durant chacun d'entre eux, l'action se divise en deux parties distinctes. Dans la première, il s'agira de mener l'enquête et de rassembler des preuves. Ensuite, direction le procès, où vous suivrez attentivement ce que dit le procureur. Lorsqu'il se trompe, il faudra presser R pour lancer « objection ! ! », et ainsi balancer les contre-preuves pour faire couler l'adversaire et sauver son client. Merveille de design et d'idées, Gyakuten Saiban est malheureusement incompréhensible pour qui ne possède pas un très solide niveau de japonais, le vocabulaire juridique étant particulièrement présent ici. Si vous êtes bilingue, le jeu mérite 8.

Greg

3 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Objection !

Legaia Duel Saga

Difficile de trancher sur un jeu comme celui-ci. Les personnages sont attachants, et l'histoire, sans être vraiment originale, n'en est pas moins efficace. Mais niveau technique, au secours ! Les décors sont vides, pauvres, et vu que le jeu est entièrement réalisé en 3D avec une résolution particulièrement élevée, l'absence totale de textures saute encore plus aux yeux. L'animation des personnages est assez grave, elle aussi : cela faisait bien longtemps que des héros de jeu n'avaient pas eu autant l'air de s'être assis sur un balai. Incroyable de voir encore un jeu comme ca en 2001. Du niveau d'une série B techniquement, il se rattrape heureusement grâce à un système de combats fidèle au volet précédent, et je le répète, une histoire qui tient la route. Classique, quoi...

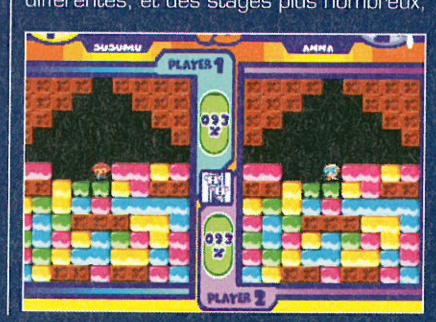
Greg



6 *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Saga Africa !

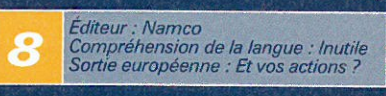
Mister Driller G

Mister Driller est un puzzle game dans lequel on creuse des trous pour avancer, et qui n'a pas eu beaucoup de succès à la rédac. À bien y réfléchir, je suis même le seul à aimer ce titre, il me semble. Me voici donc « alone » et contre tous en train de me réjouir de l'arrivée de cette nouvelle version, à l'interface incroyablement design. Pour cette nouvelle mouture, on trouvera donc des modes de jeu inédits, comme un mode Aventure qui parodie allégrement le dessin animé « Supernana » que l'on peut voir sur France 3 le matin. Ambiance design pastel et grosses têtes dans un univers naïf et mignon. Avec désormais 5 personnages disponibles aux caractéristiques différentes, et des stages plus nombreux,



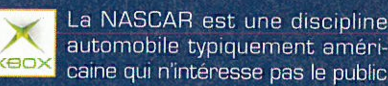
Mister Driller G est bien le meilleur volet de la série. Mais bon, puisque je suis le seul à aimer...

Greg



8 *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Et vos actions ?

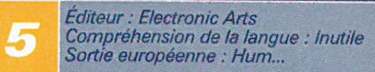
NASCAR Thunder 2002



La NASCAR est une discipline automobile typiquement américaine qui n'intéresse pas le public européen. Grâce à la licence officielle, EA utilise les vrais pilotes et voitures de la discipline. Cependant, 90 % des circuits étant de simples anneaux, il n'y a pas de finesse de conduite, il suffit de trajecter comme un malade. De plus, techniquement, on est loin d'obtenir de bons résultats. La vue intérieure est immonde, les déplacements du volant ne profitent même pas de l'analogique, et lorsque l'on affiche le rétroviseur, ça ralentit à mort ! On peut jouer un championnat ou gérer une carrière, mais il n'y a rien d'assez intéressant pour satisfaire un amateur de course. Ou alors un Américain ou un fan de NASCAR.

Angel





5 *Éditeur : Electronic Arts*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Hum...

NBA Live 2002



Et un portage de plus, un ! Electronic Arts nous ressert du NBA Live 2002 avec une version Xbox qui s'avère finalement (je vous le donne en mille) identique, ou presque, à son homologue PlayStation 2 ! Je vous renvoie donc au Test Officiel du dernier numéro pour plus de détails... Vous pouvez aussi vous amuser à comparer les photos, si ça vous chante, mais le meilleur truc à faire reste tout de même d'attendre les adaptations des jeux de basket made in Sega Sports (NBA 2K?), bien plus intéressantes à jouer et tuant la gueule ! À bon entendeur.

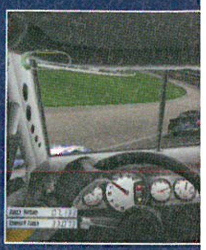
Julo



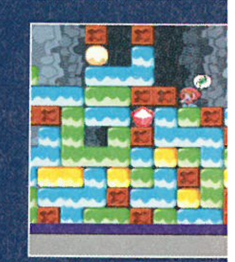
6 *Éditeur : EA Sports*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Printemps 2002



Gyakuten Saiban



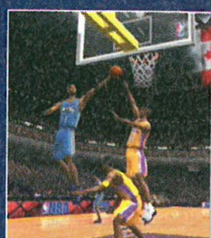
NASCAR Thunder 2002



Mister Driller G



Legaia Duel Saga

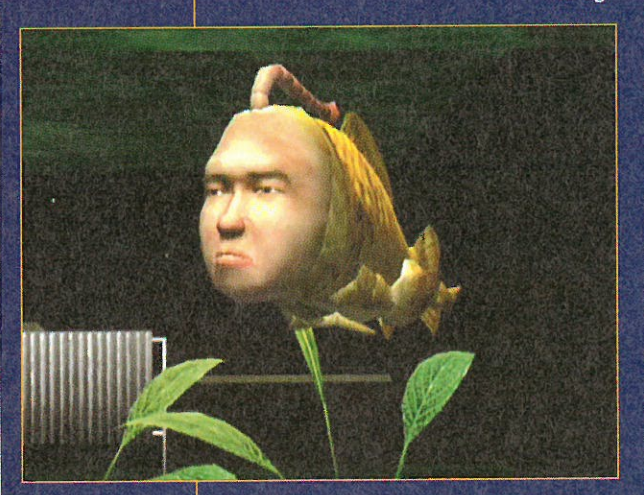


NBA Live 2002

Seaman

Depuis sa sortie sur Dreamcast, Seaman a fait du chemin ! Dans cette version onéreuse en pack avec une manette à micro intégré, l'homme poisson qui vous fait la conversation revient, et il change de sexe ! Cette fois-ci, il ne faudra pas faire éclore Seaman, mais le capturer dans son élément naturel en devenant son ami. Après cela, vous devrez lui taper la discute pour continuer à garder son amitié, et surtout lui trouver une dame ! On pourra donc voir la créature la plus bizarre de l'univers du jeu vidéo s'accoupler en direct, du jamais vu ! Madame Seaman mettra ensuite au monde des bestioles à corps de lézard. Cette version PS2, qui présente suffisamment de différences par rapport à l'original, a le mérite d'exister. Un jeu étrange, intelligent mais vraiment bizarre (NDTraz : Et glauque !).

Greg



5 *Éditeur : Ascii/Vivarium*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais !

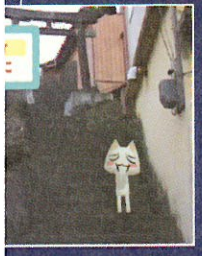
Seigi No Mikata

Seigi No Mikata, un jeu déjà culte au Japon. Ce simulateur de série télévisée à la X-Or propose un concept des plus amusants, celui d'incarner le héros d'une série télé, donc plus ou moins conscient de son statut. Le début d'un niveau correspond au départ d'un épisode ; le joueur doit se balader dans une ville, façon Shenmue, afin de trouver des indices sur la prochaine attaque des méchants, et ce avant la pub ! Attention, les diverses actions doivent suivre le timing de la production, sinon l'audimat s'écroule et tout est foutu ! Une fois que vous tombez sur des monstres, vous pouvez les combattre dans un système de Memory où vous devrez user d'une combinaison de touches afin de parer leurs coups. Complètement débile mais tellement drôle, Seigi No Mikata pèche par une réalisation pas toujours fantastique et une répétitivité qui nuit au plaisir de jeu. Les fans du Japon adoreront.

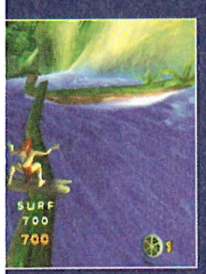
Greg



5 *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Transmutation !



Toro To Kyujitsu



Tarzan Untamed

Star Wars Starfighter Special Edition



Le line-up de lancement Xbox a beau être impressionnant, il contient quand même pas mal de jeux à jeter... On y trouve du vieux réchauffé, comme ici avec cette réédition « Special Edition » de Starfighter. Pour ce qu'elle a de spécial donc, on note surtout plus de modes multijoueurs (5 en tout)... À part ça, c'est certes (un peu) plus beau que sur PS2, mais toujours aussi chiant ! Juste après avoir joué comme un fou à Rogue Leader sur GameCube, je vous assure que ça fait vraiment mal ! C'est d'une mollesse incroyable, on fait toujours la même chose (cibler, tirer, bailler) avec l'impression de diriger le canon d'une tourelle, plus qu'un véritable vaisseau... Bouh ! Oubliez !

Julo



3 *Éditeur : LucasArts*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Printemps 2002

Tarzan Untamed



Tarzan Untamed n'est rien d'autre que la conversion GameCube du Tarzan Freeride de la PS2. Mis à part un meilleur rendu graphique de ses effets spéciaux (eau, brouillard...), et des couleurs plus chaleureuses, cette mouture demeure semblable à celle de sa consœur quant à son principe intrinsèque. En effet, on retrouve de l'exploration ainsi que de multiples épreuves (ski nautique, surf, saut à l'élastique...) assez basiques. Vous l'aurez compris, les aventures de « Zartan » s'adressent à nos petites têtes blondes, avec ses bonnes intentions et ses méchants braconniers à rosser. Cela étant dit, cette classe de joueurs en culottes courtes devrait pouvoir vibrer au rythme des péripéties de l'homme-singe et se laisser prendre par la magie de Disney. Les autres, en revanche, n'y verront qu'un énième soft à l'ambiance gentillette.

Kendy



6 *Éditeur : Ubi Soft*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Courant 2002 ?

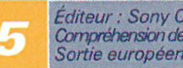
Toro To Kyujitsu

Après Boku No Natsuyasumi, le simulateur de vacances testé dans le numéro d'été de l'année dernière, Sony récidive avec ce jeu. Traduction du titre : « jour de congé avec Toro ». C'est simple, voilà un jeu où l'on ne fait rien. Enfin si, on discute avec Toro, on se balade, on lui confie des secrets, et on découvre plein d'endroits amusants. En fait, en reprenant le héros de Dokodemo Issyo, Sony espère bien réitérer son succès auprès de la gent féminine en lui préparant ce jeu délassant dans lequel on fait des confidences à son nouvel ami. Graphiquement très beau, le titre n'a malheureusement pas un grand intérêt. En revanche, il est hypnotique, c'est fou, on se surprend à continuer à y jouer. N'importe quoi...

Greg



5 *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais !





Toutes les sorties du mois passées au crible



C'est marrant ça... quand je regarde Angel, chais pas pourquoi, mais depuis quelque temps, je pense à Nana Mouskouri. Les cheveux, les lunettes, ses goûts musicaux, tout concorde... Remarquez, en réfléchissant bien, quand il tourne le dos, je trouve qu'il ressemble à Chewbacca. Au fait, vous connaissez le sobriquet de Julo ? On l'appelle tous Doc Gyneco. Il a trop 2 de tension en ce moment ! Arf ! Arf ! Hum, mais revenons à nos moutons, à savoir à l'actualité officielle de ce début d'année. Après la déferlante du mois de décembre, autant dire que c'est le calme plat. Parmi les quatre tests officiels, un seul titre a retenu notre attention : il s'agit de Dropship, un shoot aérien truffé de bonnes idées mais qui, malgré tout, risque de ne pas plaire à tout le monde. Rez, quant à lui, donne dans l'expérimental pseudo-intellectuel. Plus contemplatif que ludique, mais bon, faut vraiment avoir brouté « Marie-Jeanne » pour apprécier ce trip stroboscopique. Paraît qu'il y en a qui aiment, même chez nous ! Bah, on se consolera le mois prochain avec Metal Gear Solid 2 ! Préparez-vous à vivre une expérience inoubliable... Enfin.

Top rédac

Oulàaa... Metal Gear Solid 2. Quelle baffe ! De mémoire de joueur, rarement la rédac n'aura été secouée par de si fulgurants spasmes ludiques. Chacun à son rythme, chacun avec sa perception du scénario, chacun avec sa sensibilité... tous avec une seule certitude : la tuerie intégrale ! Certes, tout n'est pas parfait, mais l'impact fut suffisamment étourdissant pour nous calmer un grand coup. Raaaaaah que c'est bon. Pour le reste de l'actu, la Xbox se la donne grave, alliant esthétique cruellement pérave... et qualité ludique surpuissante ! Comme quoi. Quant à la GameCube, elle déchire tout grâce à un éblouissant Star Wars. Vous l'aurez compris, sur la planète jeux vidéo, tout va bien madame la marquise-okans ! Au fait, pour ceux qui se poseraient la question... les yeux dans les cartons, c'est nous en mode « furtivité à la Snaaaaaaaake » ! Oui, bon, voilà quoi...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	**0**	**6**	*À acheter éventuellement, si on aime le genre.*
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	**1**	**7**	*Un bon jeu à de nombreux égards.*
De très grosses lacunes. Urgl !	**2**	**8**	*Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
Une minute de plaisir. Et encore !	**3**	**9**	*Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
Pourrait vraiment mieux faire.	**4**	**10**	*Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.*
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	**5**		

La rédac en folie !

Karine

Avec une copine sur la côte basque, et après 2 nuits passées dans la voiture pour cause de campings complets, nous décidâmes de louer en catastrophe une chambre d'hôtel à prix exorbitant. Après réflexion, nous avons quitté furtivement l'hôtel vers 2h du mat', en passant par la cave et le jardin, puis devant la réception comme si de rien n'était !



Son jeu du mois : *Munch's Oddysee (Xbox)*

Angel

Pendant un bac blanc au lycée, je me suis sauvé furtivement de la salle d'exam sans que personne ne le remarque. Le problème, c'est qu'à côté, ils étaient aussi en pleine interro. Alors, pour que le surveillant ne me voie pas par les vitres, il a fallu que je rampe comme une merde. Et le pire, c'est que j'ai dû refaire le chemin inverse pour revenir !



Son jeu du mois : *Halo (Xbox)*

Mister Brown

MGS2... infiltration... qu'est-ce que ça peut bien m'évoquer ? Ah oui, je sais ! L'infiltration de Monsieur Sony Anderson dans la surface de réparation du FC Bruges. Et 1, et 2, et 3-0 ! Comme dit Michel Muller, « fallait pas les inviter » ! Maintenant j'en suis sûr, en 2002, l'O.L. va gagner la Coupe du Monde !



Son jeu du mois : *Halo (Xbox)*

T.S.R.

Furtif ? On parle de RaHaN là ? Nan, parce qu'il est 16 heures et qu'il n'est toujours pas là. Je commence à me demander s'il existe vraiment... Sérieusement, quelqu'un a-t-il déjà vu RaHaN ? Et si ce n'était qu'un nom de code pour cacher, je ne sais pas moi, un agent de l'Est ? Quoi ? Son vrai nom c'est Szriftgiser ??!!! Je m'en doutais !



Son jeu du mois : *Halo (Xbox)*

Trazom

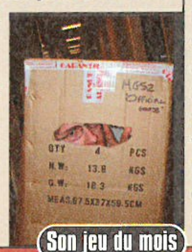
Mon expérience de la furtivité intrinsèque a consisté à réaliser des expéditions punitives pour, comme son nom l'indique, foutre le dawa dans un endroit donné. Histoire de se défouler un grand coup, quoi. Remarquez, à la fin, on n'était plus vraiment furtif... Aaah, l'insouciance de la jeunesse...



Son jeu du mois : *Halo (Xbox)*

Gollum

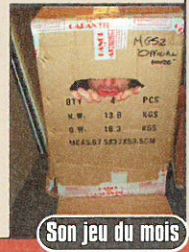
La furtivité est un art. Danser avec les ombres, se faufiler en fourbe dans le dos des gens... Raah, c'est trop la classe de se prendre pour Sunaku ! Mon expérience perso en tant que furtivman : rester perché à la cime des arbres et observer, écouter. Quand j'avais 10 ans ça marchait supra bien. Si, si.



Son jeu du mois : *Star Wars Rogue Leader (GameCube)*

Willow

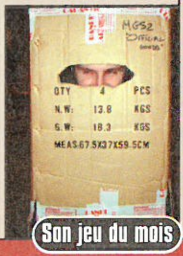
Quand j'étais mioche, j'attendais que ma mère s'endorme pour aller chourer du fric. Comme le parquet de l'appartement craquait atrocement, j'étais obligé de ramper. Il m'est arrivé de croiser ma reum qui se levait pour aller pisser, mais elle ne m'a jamais vu. Finalement, ça sert d'être un nain !



Son jeu du mois : *Amped (Xbox)*

Chris

Se balader à quatre pattes à l'intérieur d'un carton n'a rien de confortable, mais il faut avouer que cela peut être très pratique pour écouter certaines conversations. Par exemple, j'ai entendu Kendy raconter à Julo que Gollum et Karine... Argh, mince, plus de place ! C'est vraiment trop court...



Son jeu du mois : *Munch's Oddysee (Xbox)*

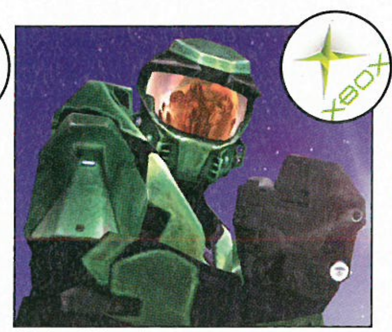
LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Metal Gear Solid 2 (PS2)


Star Wars Rogue Leader 2 (GC)


Halo (Xbox)


Amped (Xbox)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

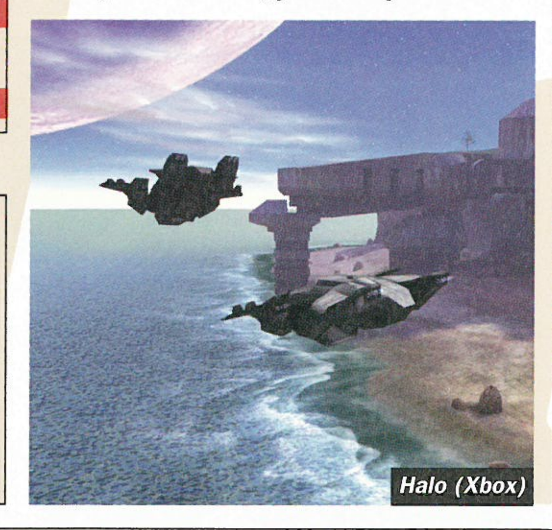
1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	50 pts	Nouveau	
2.	Silent Hill 2 (PS2)	18 pts	-6	↓
3.	GTA III (PS2)	16 pts	+6	↑
4.	Virtua Tennis 2 (DC)	14 pts	+7	↑
5.	Pro Evolution Soccer (PS2)	12 pts	+5	↑
6.	Halo (Xbox)	10 pts	Nouveau	
7.	Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)	9 pts	-2	↓
8.	Metal Gear Solid (PSone)	7 pts	-11	↓
9.	Devil May Cry (PS2)	6 pts	-20	↓
10.	Star Wars Rogue Leader (GC)	5 pts	Nouveau	

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Mario Sunshine (GC)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark 2 (GC) et Tenchu 3 (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3 (PS2/Xbox) et Virtua Fighter 4 (PS2)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Operation Flashpoint (PS2) et Medal of Honor Frontline (PS2)
GREG >>>>>>>>>>>>>>>> Super Robot Taisen Impact (PS2) et Soul Calibur 2 (PS2, GC, Xbox)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>> MGS2 version Europe (PS2), Onimusha 2 (PS2)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et biohazard (GameCube)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Morrowind (Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Commandos 2 (PS2) et biohazard (GC)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Zelda (GC) et biohazard (GC)
MISTER BROWN >>>>>>>>> biohazard (GC) et Everybody's Golf 3 (PS2)

JOYPAD MÉGASTAR

Euh... on va dire que c'est le début de l'année, que les organismes sont encore tout fatigués et que les développeurs se reposent après l'orgie de la fin 2001. Donc bah voilà, c'est comme ça, c'est la vie... il n'y a aucun Mégastar ce mois-ci. Aucun, que pouic, nada, turbo keud, star rien du tout, et zoup-okans. Enfin, j'me comprends.


Halo (Xbox)

Elwood

Grand jeu avec un pote : grimper sur les monuments parisiens. Pas pour y foutre le bronx, juste pour se faire un trip et voir la ville depuis les toits. On se croit seul au monde, jusqu'à ce qu'on croise d'autres gens dans le même trip. Ils ont fait sonner les cloches d'une église à 4h du mat'... juste en face d'un commissariat !


Son jeu du mois : Halo (Xbox)

Kendy

Un souvenir d'infiltration ? Le problème, c'est que je suis tous les jours furtif ! Je me planque à l'orée des portes pour écouter les conversations, j'effectue des roulades pour passer incognito, je rampe discrétos vers mes camarades pour les faire sursauter... Ouaip, SWAT rulez quoi !


Son jeu du mois : Halo (Xbox)

RaHaN

Un moment de furtivité dont je me souviens avec délectation, c'est Devil Crush sur Nec GT en cours d'éco. J'étais au premier rang, la console sous la table, et le transfo planté dans la prise du mur. Cette c... ne s'est jamais rendu compte que je pétais les high-scores sous ses yeux ! Tout en obtenant avec brio un bon 3/20.


Son jeu du mois : Halo (Xbox)

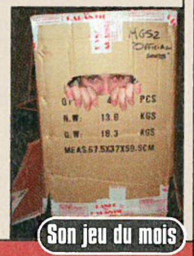
Greg

Quand j'étais tout petit, j'adorais me planquer derrière les portes. Et je ne disais rien, même quand on m'appelait. Jusqu'au jour où mon grand-père a eu tellement peur de m'avoir perdu que lorsqu'il m'a retrouvé, il m'a giflé. Tuant ainsi dans l'œuf une carrière de ninja qui aurait certainement été brillante.

Son jeu du mois : Dead or Alive 3 (Xbox)

Julo

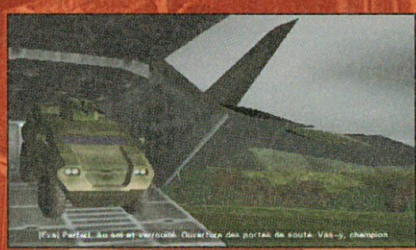
J'ai jamais été super furtif... Toujours grillé avant de pouvoir échapper à l'attention de mes profs. Pendant les cours, je me planquais souvent sous la table pour échapper aux questions, dès que le prof commençait à nous interroger. Pas vraiment subtil, vous me direz. « Vous avez perdu votre stylo, Monsieur Hubert ? »


Son jeu du mois : Halo (Xbox)

Machine **PlayStation 2** Genre **Shoot**

Dropship



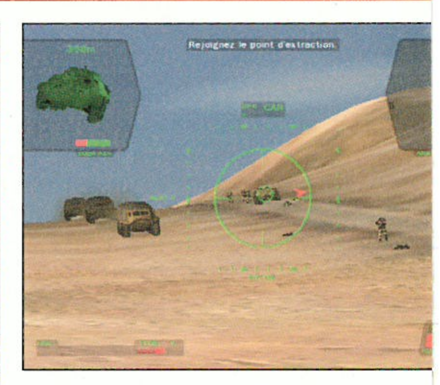


Après de longs mois d'attente, quelques vidéos prometteuses, puis une version bêta des plus inquiétantes, le rejeton de Camden débarque finalement en test. Alors ? Bonne nouvelle les gars, contrairement à de nombreux titres, Dropship voit un peu plus loin que le bout de son museau.

Le futur de Dropship n'est finalement pas très éloigné de ce que le monde subit actuellement. 2050 est clairement l'année de l'instabilité géopolitique. Le jeu débute sur un flash info qui nous apprend qu'un parti extrémiste dirigé par un certain Maréchal Wong est en train de prendre le pouvoir en Chine. Le China Triad domine déjà six provinces et réclame le contrôle du pays tout entier. Tous les opposants à ce régime dictatorial sont évidemment éliminés. Parallèlement, de nombreux pays doivent faire face à une augmentation inquiétante du terrorisme. Suite à la recrudescence des attentats, qui deviennent de plus en plus meurtriers, les gouvernements des nations concernées se sont réunis lors d'une assemblée extraordinaire, pour voter à l'unanimité la mobilisation des troupes d'élite de l'United Peace Force. Comme dirait le très philosophe George Abitbol : « Monde de merde ! »

Multitâches

Si le point de départ de ce shoot n'a rien de foncièrement original, en ce qui concerne le gameplay, en revanche, les développeurs sont parvenus à proposer au joueur quelque chose qui va un peu au-delà des habituels jeux de combat aérien. Cette fois, vous n'allez pas vous contenter de locker bêtement des avions et des cibles au sol en balançant des salves de missiles, comme dans le dernier Ace Combat (qui, soit dit en passant, m'a profondément fait ch...). Tout d'abord, il faut savoir que le titre de Camden Studio vous place aux commandes d'un appareil un peu particulier. Outre le fait que le Dropship se pilote comme un Harrier (on a la possibilité de passer en vol stationnaire), cet engin assez lourd permet également de transporter des troupes et des blindés. De cette caractéristique découlent toute l'originalité du gameplay et surtout des missions d'une incroyable variété. En plus des objectifs de destruction classiques, vous devrez rejoindre des points stratégiques afin de déployer des tanks, ou encore des équipes de démolition, qu'il faudra ensuite protéger et récupérer. Ces manœuvres impliquent évidemment des phases de décollage et d'atterrissage en territoire ennemi. Mais ce n'est pas tout : lors de certaines missions, vous serez amené à quitter votre Dropship pour prendre les commandes du blindé que vous transportez (un Hummer, une automitrailleuse). Comme je l'écrivais un peu plus haut, les objectifs ne se limitent pas au « boum-boum » habituel. Par exemple, vos supérieurs vous demanderont d'infiltrer discrètement un port à bord d'une Jeep pour vérifier le contenu des hangars ou de scanner les conteneurs, d'utiliser un « désignateur » laser pour





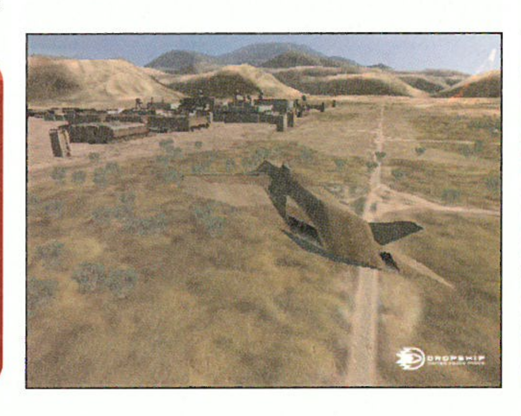
Les modèles de vol des bombardiers lourds n'ont rien en commun avec ceux des chasseurs. Réaliste.



Des dogfights intéressants, malgré la relative lenteur de vos appareils. Notez au passage la qualité des explosions.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Camden Development Studio
Genre	Shoot
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Très difficile
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de missions	Environ 25
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre





illuminer des sites SAM et ainsi guider la frappe aérienne alliée, ou encore de sauver des otages en rentrant en force dans une base. Toujours plus original, dès la troisième campagne, vous aurez la possibilité de donner des ordres à vos wingmen en leur indiquant les cibles à attaquer et diriger depuis votre Dropship des unités de blindés.

Bourrins, s'abstenir !

Concernant le déroulement des missions, là encore, difficile de prendre ce titre en défaut : Dropship bénéficie d'une ambiance sonore exceptionnelle (mention spéciale aux liaisons radio vraiment trippantes et plutôt bien doublées) et chaque mission propose des rebondissements, ainsi que des cut-scenes, qui renforcent l'immersion du joueur. Rien à voir avec le déroulement supra-linéaire des niveaux du dernier Ace Combat que, décidément, je n'ai pas du tout apprécié. Concernant l'aspect dogfight, ici aussi, on note une énorme différence par rapport à la série de Namco. Si votre engin peut embarquer une quantité astronomique de missiles, la distance et l'arc d'acquisition sont, eux, nettement plus réduits, ce qui vous oblige à vous placer précisément dans les six heures de l'ennemi. Certes, ça reste du Fire & Forget moderne, mais on a déjà moins l'impression de faire du tir au pigeon, et le fait de pouvoir passer en mode stationnaire ajoute un plus tactique. D'autre part, vous ne pourrez pas vous permettre de rester trop longtemps à des altitudes élevées, sous peine d'être locké par les défenses antiaériennes ; il faudra par conséquent plonger régulièrement pour descendre en dessous du plafond de signature radar, ce qui ajoute une difficulté.

Ace of Aces

Cependant, Dropship est loin d'être un jeu parfait. Visuellement, le rendu s'annonce assez terne, avec peu de couleurs, des textures répétitives… vous connaissez la chanson. Heureusement, à côté de ça, on a droit à des effets spéciaux spectaculaires (explosions avec particules, traînées de flammes, dégâts visibles sur les structures des bâtiments…), et surtout à des reliefs ultra-réalistes dont la modélisation n'a pas grand-chose à envier aux derniers simulateurs de vol PC (ce qui n'est pas le cas d'Ace Combat 4, encore lui). En revanche, les dogfights, bien qu'intéressants, n'offrent pas le même dynamisme que ceux de Rogue Leader sur GameCube. Mais le vrai défaut du titre de Camden Studio reste incontestablement sa difficulté extrême. Je ne sais plus qui a dit un jour que « la seule gloire que l'on pouvait tirer de la guerre, c'est d'en sortir vivant », mais cette citation s'applique à merveille à Dropship. Pour certaines missions très longues (15 minutes pour la première mission de la campagne de Chine !), les développeurs auraient quand même pu prévoir un système de check-point à des endroits-clés. Les moins patients d'entre vous risquent fort de capituler. Ce shoot n'avait vraiment pas besoin qu'on rallonge artificiellement sa durée de vie. Malgré tout, Dropship reste un excellent titre, riche, varié, parfaitement maniable, qui a su prendre le parti d'innover… d'où la note.

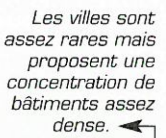
Willow

Votre coucou…

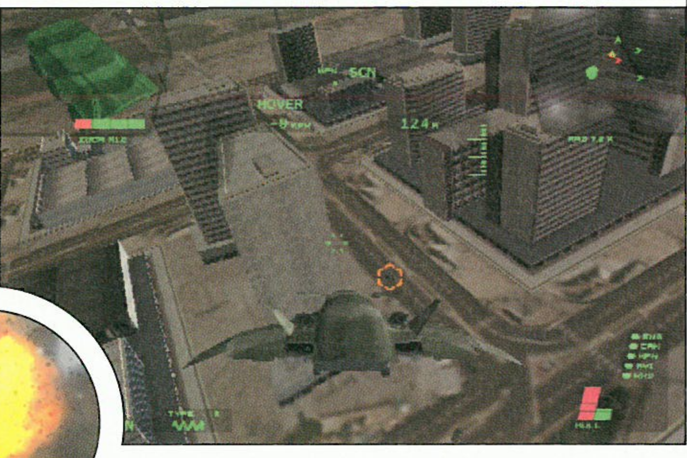
Tout au long des campagnes, vous serez amené à piloter plusieurs classes de Dropship. Dans les premières missions, vous prendrez les commandes de gros transporteurs peu maniables mais disposant d'un épais blindage. Par la suite, l'UPF mettra à votre disposition des bombardiers et des modèles plus véloces, dont un chasseur de combat destiné uniquement aux interceptions aériennes. Tous ces engins disposent de deux modes de vol : un mode Jet et un mode Hover. Vous pourrez également opter pour des atterrissages 100 % manuels ; c'est vivement conseillé car les petites cut-scenes d'atterrissage font perdre de précieuses secondes. On a aussi le choix entre différents angles de caméra, dont une vue « snipe ». On regrette toutefois l'absence d'une vraie vue verrière, et surtout que l'inclinaison de la tête du pilote à bord de l'intercepteur se limite à des mouvements latéraux droite et gauche (dans les transporteurs, c'est logique, vu que le cockpit ressemble à celui d'un avion de ligne). Pour vous familiariser avec les commandes, les développeurs ont eu l'intelligence de prévoir un mode Tutorial assez bien fichu.

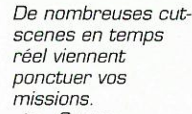


Les missions sont variées et originales : ici, vous désignez des cibles au laser à bord d'une Jeep.



Les villes sont assez rares mais proposent une concentration de bâtiments assez dense.





De nombreuses cut-scenes en temps réel viennent ponctuer vos missions. Sympa.



Notes



15 Technique
Le moteur 3D génère des reliefs complexes. On voit à perte de vue et il n'y a aucun ralentissement.



14 Esthétique
Des couleurs assez ternes, mais des reliefs de paysages très réalistes. Une modélisation des unités correcte.



17 Animation
Le moteur de jeu ne faiblit à aucun moment, quel que soit le nombre d'unités présentes sur la map.



18 Maniabilité
Des commandes complexes qu'il faut assimiler. Une fois maîtrisées, on pilote comme un as.

17 Sons
Les bruitages, les liaisons radio avec vos ennemis, les musiques… tout contribue à une immersion réussie.



16 Durée de vie
Dropship propose une campagne longue et difficile, que vous ne plierez pas en deux après-midi.



+ Plus
Des missions variées, le pilotage. Des innovations, les reliefs.



– Moins
Argh ! La difficulté ! Couleurs ternes, décors vides.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Camden Development Studio a été fondé en 1994. Cet ex-studio interne de Psygnosis n'a pas donné naissance à des productions inoubliables jusqu'à présent. Leur titre le moins raté, Kingsley's Adventure, mettant en scène un petit renard, est passé inaperçu au moment de sa sortie sur PSone. On leur doit également Team Buddies, un RTS parodique, et Blast Radius, un clone sans saveur de Colony Wars.

L'avis de Willow

Malgré nos inquiétudes, Camden a réussi son pari. Dropship relance efficacement un genre tombé jusqu'à présent dans une impasse. Si vous recherchez un titre un peu complexe qui vous change de la routine ludique habituelle et que la difficulté ne vous effraie pas, engagez-vous !

L'avis de Julo

Une bonne surprise que ce Dropship. Le côté pâlot du rendu graphique mis de côté, on observe une réalisation tout à fait acceptable, mais aussi et surtout des missions variées, intéressantes, difficiles et nombreuses. Un Ace Combat plus profond et plus immersif, en somme, pour ceux qui savent apprécier le genre.

Machine **PlayStation 2** Genre **Plate-forme**



Evil Twin





Après une version PC appréciée par nos confrères de Joystick, voilà qu'Evil Twin débarque dans notre rédaction. Voyons si ces amateurs de destructions massives sous Windows s'y connaissent en jeux de plate-forme…

Allez hop, encore un titre qui joue la carte de l'originalité esthétique. Cette fois, c'est Evil Twin, un jeu de plate-forme qui se démarque de ses concurrents grâce à son style graphique. Pour ce titre, les développeurs n'ont pas cherché à faire du « mignon tout plein » avec un personnage attachant et charismatique. Au lieu de ça, In Utero mise sur l'imaginaire, le surréaliste, voire le poétique. Le résultat final est un mix de *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* et *La Cité des Enfants Perdus*, avec un soupçon de Saint-Exupéry. L'aventure tourne autour de Cyprien, un jeune adolescent un peu Gavroche vivant dans un orphelinat. Durant sa fête d'anniversaire, il pique une crise et se réfugie dans sa chambre. Après cet événement, le scénario part en vrac, et Cyprien atterrit dans un pays imaginaire à la recherche de Lenny, son ours en peluche…

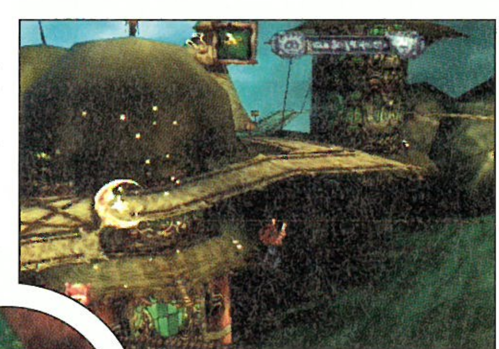
Mais à part ça ?

Sorti de son esthétique, Evil Twin n'est qu'un jeu de plate-forme de plus sans aucune bonne idée. Tout ce que l'on fait sent le déjà-vu mille fois. On pourrait passer outre si la réalisation était correcte, mais une fois de plus, on est vraiment déçu. Sous prétexte d'avoir un design particulier, on a l'impression que le reste a été laissé de côté. Les animations sont médiocres, et le mot est faible. Le personnage est mal détaillé, on ne compte que quelques étapes pour chaque mouvement. Et il en va de même pour les ennemis. Il y a une sorte de minimalisme je-m'en-foutiste énervant. Par exemple, il n'existe même pas d'animation particulière lorsque le personnage se fait toucher par un ennemi ! Il se met à clignoter, ça fait franchement pitié ! Pareil pour le frame-rate, qui chute régulièrement, ou pire, qui se met à ramer mortellement alors qu'il n'y a rien à l'écran ! Un jeu optimisé ? Concernant les graphismes, ça ne vaut guère mieux. Attractifs au premier abord, ils laissent franchement à désirer lorsqu'on prend un œil plus critique. Tout est anguleux au possible, sans aucune forme arrondie, rien. On est bien sur PS2 ? Quelqu'un a dû remplacer les crayons des designers par des haches, je ne vois pas d'autre explication ! Et que l'on ne me réponde pas que c'est voulu, pour coller avec le style, ce serait trop facile. D'ailleurs, après vérification, Fishbone de *Joystick* me confirme que c'est beaucoup plus beau sur PC. Non franchement, on a l'impression que, sous couvert d'avoir une approche esthétique « originale », on peut se permettre n'importe quoi. Vraiment, après avoir vu tourner des titres comme Jak and Daxter, on se dit qu'il y a comme un foutage de gueule ! De plus, quelques détails trahissent le manque de sérieux de la finition. C'est truffé de petits bugs, pas très gênants en soi, mais qui, dans leur globalité, frisent le scandale. Les bugs de collisions, l'affichage du menu capricieux, etc. Quant aux placements des caméras, c'est du grand n'importe quoi. De mémoire de joueur, j'ai rarement vu ça (à part dans L'Ombre de Zorro, du même développeur, comme par hasard…). Comme dirait Willow, c'est « imbitable » ! Pour peu que l'endroit où l'on évolue ne soit pas totalement plat, on ne voit quasiment pas où l'on met les pieds. Et je ne parle pas des changements d'angle hyper-brusques en plein saut qui vous font tout foirer ! De même, la maniabilité est à pleurer ; les sauts sont tellement peu précis que l'on perd plus de vies à cause de mauvaises manips qu'au cours des combats. Combats pour lesquels on dispose de diverses armes : lance-pierre, chewing-gum et autre artillerie infantile. Une vue subjective est aussi disponible lorsque la précision des tirs est de rigueur. Autrement, on peut, à l'aide d'options qui traînent par terre, se transformer en super-héros genre Sayajin et balancer des coups bien plus puissants, ce qui, de toute

En super-héros, les pouvoirs de Cyprien sont décuplés.

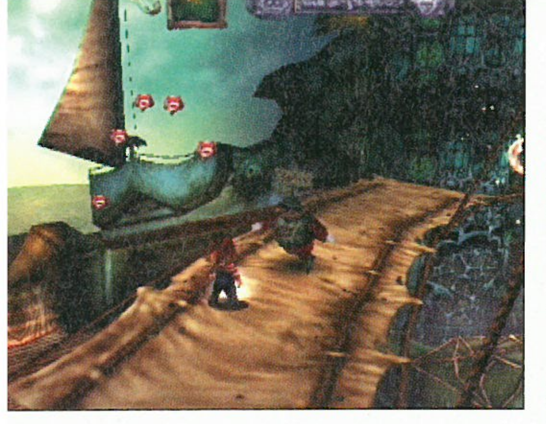


Les croissants de lune permettent de reprendre à cet endroit en cas de mort subite.



fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	In Utero
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (115 Kb)
Nbre d'îles à visiter	7
Spécial	R.A.S.
Existe sur	PC



manière, ne sert pas à grand-chose puisque les ennemis n'offrent pas de challenge. Mon dieu, plus j'écris, et plus je m'aperçois à quel point c'est mauvais… Oui, je m'énerve, parce qu'une réalisation comme ça, ça ne devrait pas exister. Même les divers items que l'on ramasse en cours de jeu ne sont que des vulgaires sprites en 2D ! C'est fort, non ?

Le gameplay pourri

On pourrait parler du scénario, mais il est tellement anodin et peu accrocheur… On nous emmène d'un endroit à l'autre sans explication valable. Et une fois de plus, certains détails énervent. Les sous-niveaux sont fermés et s'ouvrent au fur et à mesure. Dans un stage, on récupère un filet… Pour quoi faire ? On n'en sait rien. Au niveau suivant, il y a des lucioles à attraper. Avec quoi ? Avec le filet bien sûr ! Mais à quoi serviront ces lucioles ? Eh bien à illuminer le tableau qui suit ! Non mais je rêve, on en est au stade zéro de la scénarisation ! Niveau gameplay, on est à un milliard d'années-lumière des productions les plus connues. Pourtant, pour un jeu de plate-forme, il faut absolument que ce soit carré dans ce domaine. Alors que dans Evil Twin, tout est approximatif, bancal. Pour rattraper le coup, on peut dire que la musique d'ambiance est bien composée. On reconnaîtra facilement l'influence de Danny Elfman (compositeur des Simpsons et de la plupart des films de Burton). Au total, le jeu compte sept îles à visiter, qui mêlent toutes un style différent et une esthétique originale. Mais pour le reste, je m'insurge ! Avant de jouer à Evil Twin, il y a une liste de jeux de plate-forme à essayer longue d'un kilomètre. Cela dit, on doit saluer les développeurs pour leur travail sur l'esthétique, mais ils ont oublié de soigner tout le reste, et mine de rien, ça compte juste beaucoup !

Angel

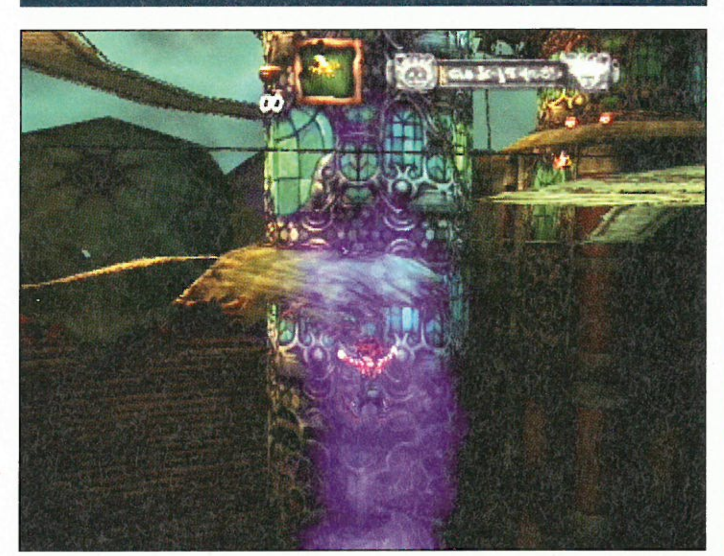




La visée manuelle est relativement approximative.

Atmosphère, Atmosphère…

Franchement, on ne sait pas à quel public s'adresse le jeu. En ce qui concerne le gameplay et l'univers, c'est super enfantin, et puis vlan, quand on entend Cyprien parler, on ne comprend plus rien. Le gars est vulgaire, il utilise des expressions d'argot qui ne collent pas du tout au reste du jeu. Alors, enfant ou adulte ? On est un peu perdu. Encore un mauvais choix, sans aucun doute !







Les boss de fin de niveau sont pour le moins étranges à affronter.



Notes



8 Technique
Des modélisations à la hache, un moteur 3D minable, des caméras immondes… je vais m'arrêter là.



16 Esthétique
Le point fort du titre. Il y a eu une vraie recherche pour donner un air unique au jeu.



10 Animation
Les personnages sont mal animés et les « ramages » fréquents. Au secours…



9 Maniabilité
Les caméras sont tellement mal placées que réussir un saut relève de l'exploit. On avance souvent à l'aveuglette.



15 Sons
Musique d'ambiance réussie, mais les bruitages sont minimalistes et les voix des dialogues peu convaincantes.



15 Durée de vie
La longueur de l'aventure et le manque de maniabilité assurent une durée de vie satisfaisante…



Plus
Le design.
La musique d'ambiance.

Moins
Les caméras pourries.
Les ralentissements fréquents.
Aucune innovation.



5/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Les Français d'In Utero sont responsables de Jekyll & Hide, mais aussi du grand, du magnifique, de l'explosif L'Ombre de Zorro, qui souffre d'affligeants problèmes de caméra (cf. rubrique Zapping). Un grand moment… Enfin voilà. Ah oui, ils ont aussi participé à un clip de St Germain.

L'esthétique d'Evil Twin es[t] originale, mai[s] le reste du je[u] est carrémen[t] mauvais

L'avis d'Angel

Evil Twin est une grande déception, un jeu de plate-forme qui n'apporte rien. On apprécie l'esthétique particulière, mais tout le reste n'est vraiment pas à la hauteur. On trouve définitivement beaucoup mieux sur PS2. Un titre à oublier très vite !

L'avis de Mister Brown

J'attendais avec une curiosité non dissimulée ce titre prometteur. Les nombreuses previews me laissaient donc espérer un jeu novateur doté d'un scénario bien ficelé. Mais ce qui était à redouter arriva. Les ralentissements toujours présents, les environnements inégaux et les faiblesses techniques en font un jeu de plate-forme des plus communs.



Jet Ski Riders



Difficile de s'imposer sur le créneau des courses de jet-skis après Splashdown et surtout Wave Race Blue Storm (GameCube). Ce nouveau titre d'Eidos tente tout de même sa chance en proposant un titre assez attrayant, mais qui laisse une impression plus que mitigée dès que l'on gratte le vernis pernicieux des apparences...

Jet Ski Riders est un titre qui possède des qualités. Si, si, ne vous fiez pas immédiatement à la note, tout n'est pas à jeter ici ! Tout commence de façon classique, avec un mode Arcade, un Championnat, du Freestyle, un mode Deux Joueurs... Bon, les bases de toute bonne simulation de sport semblent être posées. Lorsque l'on s'essaie quelques minutes à JSR, on reste toutefois dubitatif. Le jeu se révèle assez joli, presque agréable à regarder, l'eau semble gérée de façon correcte (en tout cas, elle est d'une propreté impressionnante)... Bon, ça sent le produit capable de nous faire passer de bons moments, tout ça. Et puis, on prend le paddle, on fait quelques courses, on s'énerve, on recommence, on s'énerve encore, on se dit qu'il y a un truc, qu'on n'a pas tout compris... Difficile de se faire une opinion tranchée sur un jeu pareil. Pourtant, nous y sommes arrivé et nous allons vous faire partager notre expérience.



Le rendu de l'eau est presque trop propre. Vagues parfois un peu carrées. C'est « vrééé » !

Le Runabout est plus large et « glisse » davantage, dans le potage.



Saut au-dessus des gondoles, cabrioles !

fiche technique

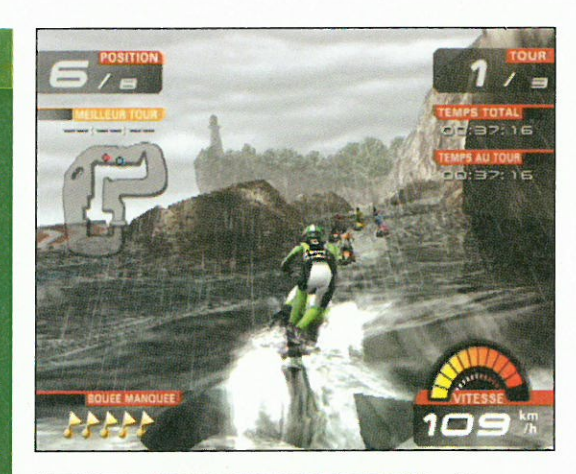
Éditeur	Eidos
Développeur	Opus Corp.
Genre	Course de jet-skis
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Catégories d'engins	2
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Une première (assez) bonne impression

Soyons précis : JSR propose des graphismes qui, sans être impressionnants, tiennent indiscutablement la route. Le décor est plutôt sympa, les coureurs et leurs machines correctement modélisés... Mais tout cela n'est qu'accessoire car ce que l'on remarque forcément le plus, dans une simulation de jet-ski, c'est le rendu de l'eau. Après Splashdown et Wave Race, les comparaisons se font nécessairement... Ici, l'élément liquide est clair, très clair, presque transparent. Tout s'y reflète et on a l'étrange impression de glisser sur du mercure. C'est curieux mais pas désagréable. En ce qui concerne les réactions de l'eau, signalons que le temps change et qu'il peut parfois y avoir pas mal de vagues (en revanche, lorsque vous tournez sur vous-même, elles sont peu prononcées, ce qui souligne une faiblesse du moteur du jeu). Parfois, elles sont si nombreuses que la conduite en devient chaotique et qu'il est très difficile de tenir une trajectoire idéale, même en connaissant bien un circuit. Si l'on pouvait reprocher à Splashdown un certain manque de punch, cette particularité est bien présente ici. Maintenant, cogner sans cesse sur les vagues rend votre jet-ski difficile à maîtriser. Sachant qu'il suffit de frôler un élément pour tomber à l'eau (j'exagère à peine), vous compren-

« Rhaaaa, p... de figures de m... ! »

Pffff... Incroyable ce mode Freestyle. On est censé pouvoir y réaliser des figures à gogo et prendre son pied, mais tout ce que l'on ressent, au final, c'est une intense frustration. Je m'explique. Vous êtes dans un lagon, les vagues viennent caresser la coque de votre jet-ski chatoyant et des tremplins attendent sagement que vous soyez enclin à les emprunter pour vous envoler dans les airs... Bref, c'est la belle vie ludique parfaite, jusqu'au moment où vous tentez effectivement de les sortir, ces figures. Je vous promets qu'on a beau s'échiner à effectuer toutes les combinaisons de touches possibles, on sort les mêmes tricks 9 fois sur 10 (sur le capot, inverse, superman...). C'est du grand n'importe quoi, surtout que pour enchaîner les figures, j'ai simplement usé et abusé des rotations à 360° au stick analogique. Willow, plus habitué à cet exercice que moi, n'a pas été beaucoup plus convaincant. Le pire dans tout ça, c'est que les figures ne servent que dans ce mode (qui est là pour faire joli) ; en course, les tricks sont inutiles, et font même plutôt perdre du temps. Donc, non seulement on s'énerve, mais en plus c'est pour rien...



drez pourquoi certaines parties deviennent rapidement frustrantes. Les courses sont nerveuses, oui, mais elles manquent quelque part de finesse, de subtilité, le chaos des vagues rendant presque aléatoire le résultat de certaines courses. Au moins - voyons le bon côté des choses - les sensations sont là...

Ce qui cloche...

Au-delà de la jouabilité hasardeuse soulignée précédemment, d'autres petits détails viennent encore gâcher notre plaisir. D'abord, signalons que vous avez le choix entre deux types d'engins : les jet-skis à bras (vous êtes debout) et les jet-skis à selle (plus larges ; vous êtes assis). Je n'ai personnellement joué qu'avec la première catégorie d'engins tant les « Runabout », comme on les appelle, glissent trop sur l'eau et rendent la conduite encore plus hasardeuse. Lorsqu'on prend un virage, c'est de façon très large, et l'angle de vue ne permet pas toujours de voir certaines bouées, que l'on rate alors forcément. Connaître les circuits par cœur devient presque une obligation. En parlant des circuits, signalons rapidement qu'ils ont pour cadre des endroits aussi divers que les Maldives, les plages de Floride, les canaux de Venise ou la Nouvelle-Zélande... Du côté des tricks, qui apportent habituellement un aspect très fun à ce genre de jeu, ce n'est pas non plus la joie. Mais je vous laisse consulter l'encart réservé à ce sujet... Reste l'ambiance sonore, assez bonne, qui perd malheureusement de son attrait dès que le commentateur se lâche et enchaîne les réflexions (quand vous vous gaufrez, il lance un très énervant « Badaboum ! » qui donne immanquablement envie de l'insulter). Au final, Jet Ski Riders n'est donc pas un si mauvais jeu, mais la concurrence est devenue rude dans ce domaine (pourquoi tant de simulations de jet-ski en si peu de temps, d'ailleurs ?), et ses qualités sont trop peu nombreuses pour qu'il mérite véritablement notre considération, le mode Deux Joueurs ne rattrapant évidemment pas tout. À réserver aux fans absolus du genre...

Chris

La conduite est particulièrement nerveuse et brusque.

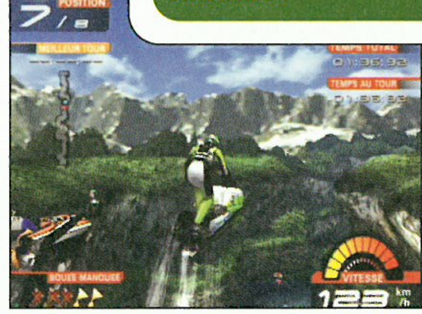
Pour se débarrasser d'un adversaire, tous les moyens sont bons. Comme le thon.





En Freestyle, vous cumulez des points en technique, artistique, succession de figures, j'en passe et des « plus mieux ».

Le saut de la mort... qui tue sa reum.



Notes

13 Technique
Un effet d'eau curieux mais certainement pas raté. Sportifs correctement modélisés, sans plus.

16 Esthétique
Le rendu de l'eau est assez beau... si on apprécie d'évoluer sur une mer de mercure. Beaucoup de vagues.

13 Animation
Les animations se révèlent correctes, même si les mouvements sont brusques et très nerveux. Il faut s'y faire.



10 Maniabilité
Le problème du jeu. Conduite trop nerveuse, figures difficiles (impossibles ?) à exécuter...



13 Sons
La voix du commentateur énerve, certes, mais dans l'ensemble ça se tient (bruits des moteurs, musiques...).

14 Durée de vie
La difficulté progressive et le jeu à deux permettront à certains de passer un peu de temps sur ce titre.



Plus
Challenges relevés.
Un jeu assez beau.



Moins
Conduite difficile (maniabilité approximative).
Effectuer des figures ne sert à rien.



5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Opus est un petit développeur japonais à qui l'on doit notamment Ultimate Fighting Championship sur PSone. Sur PS2, Opus a également proposé ses services « middleware » pour une création qui ne sera pas restée dans les annales : Surfin' H3O. À bien y regarder, Jet Ski Riders est donc un titre qui suit la lignée de ses prédécesseurs en se révélant tout juste moyen... Une belle constance !

L'avis de Chris

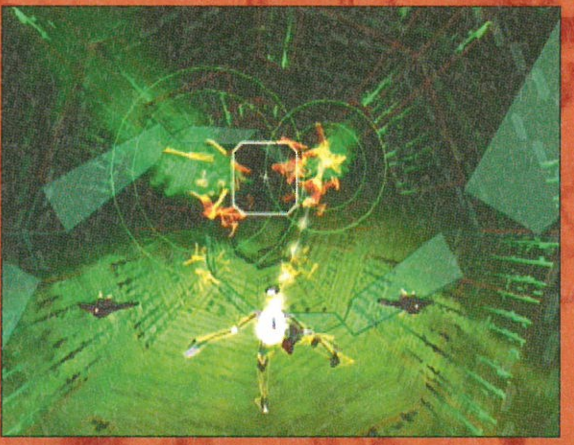
Allez, ne soyons pas nihilistes. Willow et Julo détestent ce jeu. Jet Ski Riders est décevant, certes, mais il propose des challenges relevés que l'on n'a de cesse de vouloir remporter, même si le jeu est parfois très énervant. Certains accrocheront. La majorité des joueurs feraient tout de même bien d'aller faire un tour du côté de Splashdown.

L'avis de Julo

Juste après Wave Race Blue Storm et ses sensations fortes, juste après Splashdown et son rendu de flotte juste photo-réaliste, ce nouveau jeu de jet-ski fait pâle figure ! Une tentative rapide et ratée, histoire de profiter de la mode. Des sensations minables, des modèles physiques en dessous de tout... Évitez-le à tout prix !



Rez

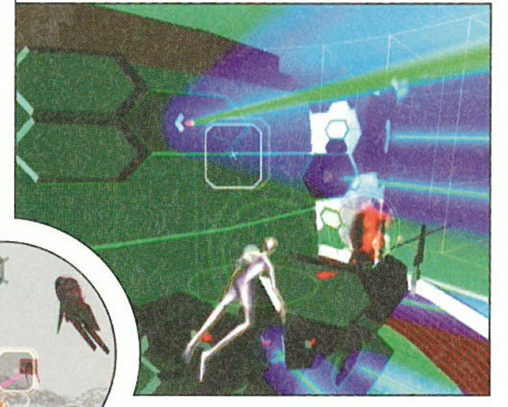


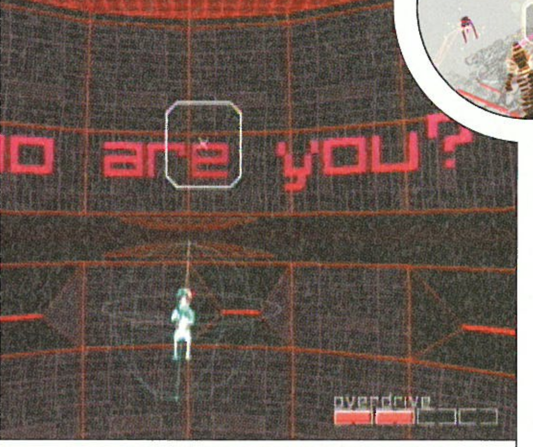


Pour les dernières productions sur Dreamcast, Sega fait fort en sortant un jeu de fou comme Rez. Avec les migraines qu'on attrape en y jouant, on se dit qu'il aurait très bien pu être sponsorisé par une marque d'aspirine.

Un titre comme Rez est toujours sujet à polémique. Le concept est tellement barré qu'il fait forcément parler de lui. Avant d'être un jeu, c'est un concept. À première vue, Rez est un shoot'em up 3D de base. Mais lorsque l'on s'attarde sur l'esthétique de la chose, on hallucine forcément : tout ou presque est composé en fil de fer. Comme Vib Ribbon sur PSone, vous ne verrez pas de textures détaillées, ni de couleurs chatoyantes. Le personnage que l'on dirige est un être bizarre qui évolue dans un monde minimaliste. Ce dernier possède un laser lui permettant d'envoyer des salves de huit coups. À l'aide d'un viseur, on « locke » les ennemis en maintenant le bouton appuyé, et on balance la sauce en relâchant. Comme tout shoot'em up qui se respecte, des items peuvent être ramassés. Les boules rouges permettent de balancer une attaque spéciale qui vide l'écran de tout projectile ennemi, tandis que les bleues font évoluer le personnage. En effet, le héros ne possède pas de vraie jauge de vie. Lorsqu'il se fait toucher, son apparence régresse, jusqu'à devenir une boule d'énergie, et mourir ; a contrario, les boules bleues le font évoluer vers des formes plus complexes. Mais le vrai concept, c'est que la musique fait partie intégrante du jeu. Pour résumer, disons que les tirs laser du personnage collent parfaitement au rythme du morceau diffusé en fond. Les développeurs ont de fait caractérisé leur jeu de « shoot'em up musical ». Mouais, en principe alors...

Voici le personnage sous une forme plus évoluée.





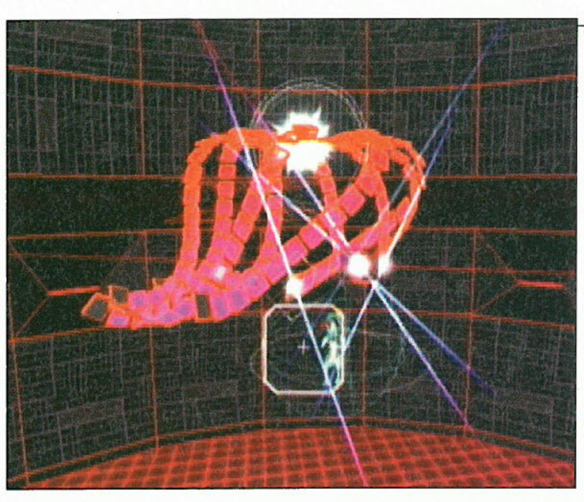
Ce genre de phrase rend le jeu encore plus mystérieux. Au passage, remarquez qu'il s'agit de la dernière évolution du personnage.

Un faux jeu musical

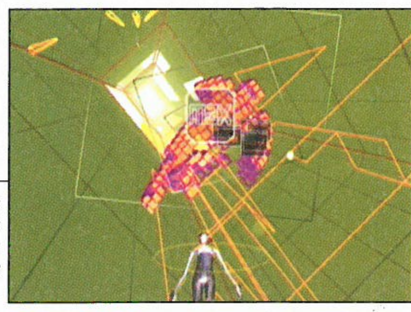
Comme Panzer Dragoon, le personnage ne se déplace pas librement ; son chemin est prédéfini. On se contente de déplacer le curseur et de tirer sur les ennemis, avec 10 niveaux très courts par mission, au bout desquels on rencontre un boss. Que du classique ! Si la représentation est minimaliste, il faut avouer que l'ensemble bouge bien et que les déformations et autres effets de lumière sont bien rendus. Par exemple le boss du troisième niveau : les cubes qui le composent s'assemblent et se désassemblent avec une réelle élégance, formant diverses figures comme une roue ou un bonhomme en train de courir. De quoi vous scotcher l'œil sur l'écran. En fait, le trip du jeu réside dans son pouvoir super hypnotique. C'est une sorte de stroboscope en temps réel, dans lequel défilent des formes géométriques en fil de fer mélangées à des lasers qui viennent frapper vos pupilles. Et comme les décors sont quasiment vides, les effets sont encore plus flashy, à tel point qu'on se croirait en pleine rave-party. Cela dit, au bout d'un moment, on chope un mal de crâne terrible. D'autant que le jeu est fourni avec le son typique : une bonne dose de musiques électroniques, composées pour la plupart par des D.J. japonais. Au tout début de la mission, le beat est plutôt lent, et sur la fin, on atteint les 180 BPM ! De quoi vous rendre malade ! Sorti de ces caractéristiques bizarroïdes, il ne reste pas grand-chose. On boucle les cinq tableaux assez facilement (personnellement, j'ai terminé le jeu en un après-midi... et en faisant des pauses « café-clopes » en plus). Le scénario se veut simpliste : il faut sauver une nana enfermée dans une sorte de matrice. Le jeu s'avère creux et sans réel intérêt. C'est répétitif et, comme je le disais plus haut, rapidement gonflant. Quant au prétexte musical, même en aimant ce type de musique, entendre le même morceau ou presque pendant toute une mission avec seulement des variations de tempo, je ne pense pas que cela soit super passionnant.

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	UGA
Genre	Shoot'em up musical
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (9 blocs)
Nbre de tableaux	5 + 1 niveau bonus
Spécial	Jeu pour nightclubbers
Existe sur	PS2 (30 janvier 2002)



Il y a un petit quelque chose dans ce jeu qui fait penser à Tron.

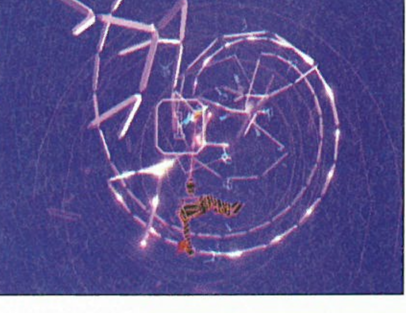


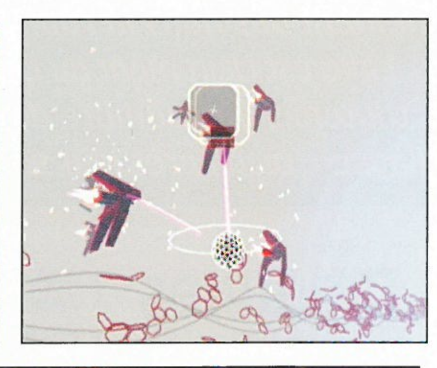
Les cubes s'assemblent parfaitement et donnent des figures « complexes ».

Contrairement à ce qu'il prétend, Rez n'est pas un vrai jeu musical

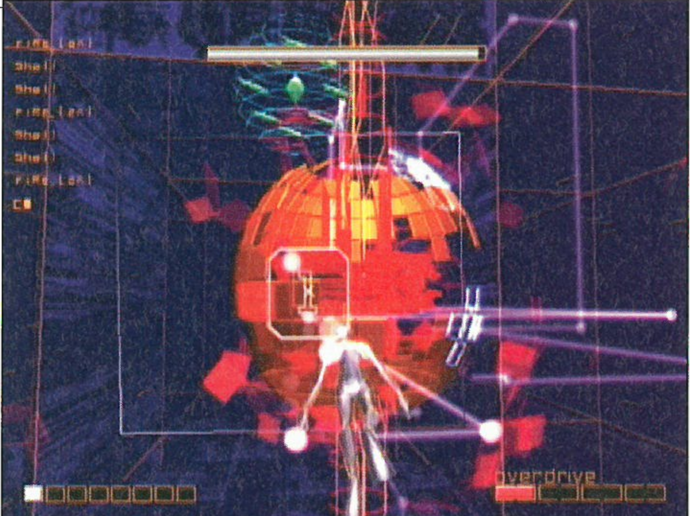
Les ennemis arrivent de face, de gauche, de droite, et dans ce cas précis, de derrière... Super.







Le premier boss fait irrémédiablement songer à une boule disco.



Certains me diront : « Oui, mais tu composes TA musique ». C'est absolument faux, dans le sens où tout est imposé. Au mieux, on décide du rythme auquel lancer les lasers, ce qui n'est pas très enthousiasmant. C'est simple, Rez ne peut pas être défini comme un jeu musical à partir du moment où l'on peut parfaitement jouer sans le son : avouez que c'est le comble !

Une vraie déception

Je suis d'accord sur le fait que Rez soit un jeu à part. Mais comme me disait Kendy : « Au nom de l'art, on ne peut pas autoriser n'importe quoi ! », ce qui est parfaitement vrai. C'est sûr, Rez est un titre hors normes, que l'on peut qualifier d'artistique dans l'aspect visuel, mais par définition, le but d'un jeu vidéo, c'est avant tout de jouer. Dans ce cas précis, Rez se débrouille plutôt mal. J'imagine que le nightclubber qui rentre à l'aube chez lui avec un coup dans le nez va tripper comme un malade dans son coin en se faisant une partie. Mais le joueur lambda, lui, sera vite gavé. Moi qui suis fan de Vib Ribbon, de Space Channel 5 et de tous les jeux que l'on peut qualifier « d'extraterrestres », j'ai été déçu par Rez. Au départ, le concept est intéressant, mais il n'est pas correctement exploité. Un peu de variété ne lui aurait sûrement pas fait de mal. Bref, j'attends Space Channel 2 et le retour d'Ulala !

Angel

Notes

14 Technique
Ouais, bon, on ne peut pas dire que ça tue la tronche. C'est minimaliste à souhait.

16 Esthétique
Si on aime le fil de fer, c'est parfait ; dans le cas inverse, ça risque de poser problème...

15 Animation
Plein de cubes qui bougent à la perfection : l'effet Emotion Engine DC version UGA...

12 Maniabilité
On se contente de déplacer un curseur et d'utiliser deux boutons. Vite vu...

15 Sons
De la bonne grosse techno qui fait mal à la tête au bout de 5 minutes... Sauf que là, ça dure plusieurs heures.

12 Durée de vie
Un après-midi pour le terminer, et je ne suis pas sûr qu'on y rejoue de sitôt.



Plus
Le style.
Les effets psychés.



Moins
La soupe technoïde.
La durée de vie.
Répétitif à souhait.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

UGA (United Game Artists) est déjà à l'origine de Space Channel 5. Avec Rez, ils ont complètement changé de style, tout en restant dans le genre pseudo-musical. Leur planning des sorties inclut Space Channel 5 Part 2, à venir sur PS2 et Dreamcast. On passera à autre chose, les enfants, parce que malgré tout, Space Channel 5, et son trip comédie musicale interactive, est quand même deux fois plus marrant que Rez...

Aruno fatalise la Joconde

Avec son concept de jeu parfaitement maîtrisé, son esthétique admirable, sa mise en scène incomparable et ses divines musiques électroniques, Rez constitue à mes yeux LE jeu de l'année. Si sa charpente n'est « qu'un shooting 3D », son véritable intérêt se situe dans les sensations diaboliquement intenses qu'il procure. La gestion des effets visuels et sonores, ainsi que des vibrations de la manette, se dévoile tout au long d'un mouvement subtilement interactif et terriblement hypnotisant. Bien plus qu'un soft digne de recevoir un 10/10, Rez s'affirme comme une de ces très rares créations qui vous font vivre des moments intenses où le « jeu vidéo » exprime totalement son essence, vous plongeant corps et âme au cœur d'une expérience qu'aucun autre média ne peut procurer. Cette expérience, libre à vous de l'accepter, comme moi, ou de la rejeter en bloc...

NDGollum : Keep the faith Aruno, tu n'es pas seul ! Vous aussi amis lecteurs en quête de nouveauté, ne vous faites pas abuser. Fermez vos stores, vissez un casque sur vos oreilles, prenez un coussin et placez-vous devant l'écran... le trip total commence ! Quant aux béotiens, s'ils savaient à côté de quoi ils passent...

L'avis d'Angel

Rez se présentait comme un titre aux élans artistiques certains. Au final, cela donne un jeu psychédélique techno limite caricatural. Les morceaux sont moyens et le gameplay presque inexistant. Il plaira peut-être aux « djeunz » de base qui se la jouent nightclubber, mais sûrement pas aux joueurs de base.

L'avis de Kendy

Rez est plus un soft de tir doté d'une bande sonore en temps réel qu'un véritable shoot musical. La preuve : on pourrait même jouer sans le son ! De plus, les possibilités mélodiques ne sont pas nombreuses et la durée de vie trop courte. Tiens, ça me donne envie de me lancer dans le monde artistique en recyclant mes déchets ménagers.

Toutes les sorties européennes

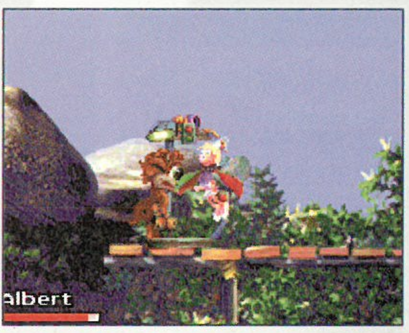
Ne cherchez pas le jeu original, celui qui sort du lot, vous ne le trouverez certainement pas dans la rubrique Zapping de ce mois-ci ! Ni les autres mois d'ailleurs. L'info est clairement du côté de l'import en ce début janvier de l'année 2002. À noter toutefois que nombre de titres des Zap nous ont été envoyés en version « packagée », bien après leur sortie en magasin...

Creatures

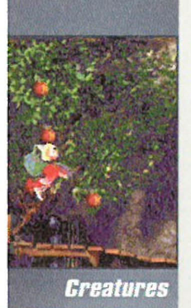
Creatures est un antique soft issu du monde PC. Une expérience infructueuse en matière d'Intelligence Artificielle au service du ludisme. Vous incarnez une petite fée qui devra élever toute une tripotée de Norns en leur inculquant des principes vitaux, comme manger, se divertir ou procréer. Il sera possible de les féliciter ou de les réprimander selon votre humeur du moment. Bien que ces monstres de foire réagissent de façon amusante (les Norns peuvent devenir violents et se mettre à tabasser la faune ambiante !), au bout de cinq minutes, on s'interroge sur l'intérêt de la chose. En effet, l'interaction est limitée, et les protagonistes dotés de tronches à claques. Et puis, il faut avouer que pour un Tamagochi-like sophistiqué, le trip coûte un peu bonbon ! Bref, Creatures devrait faire sensation chez les amateurs de curiosités. Pour ma part, je trouve le résultat un peu « léger » et vite gavant.

Kendy

5 — *Éditeur* : **Swing ! Entertainment** — *Machine* : **Game Boy Advance**







Creatures

100 % Star

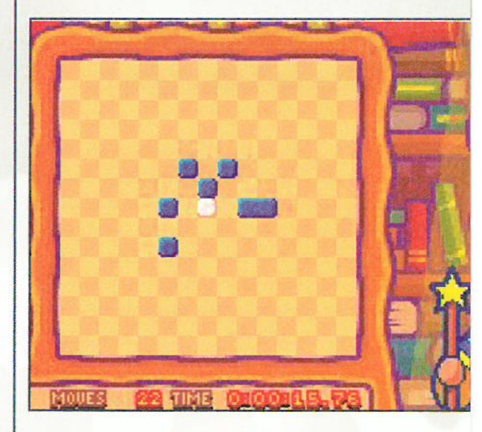
Eidos surfe sur la mode du « vite consommé, vite jeté » avec cette simulation de management musical. Le soft propose de façonner un groupe de A à Z en mettant à votre disposition tous les éléments nécessaires. Vous choisissez un territoire, puis les interprètes, leur look, avant d'organiser leur agenda, le hit-parade, les contrats, l'argent et les récompenses obtenues. Vous pouvez presque tout gérer, de la composition des chansons, avec un éditeur de musique bien garni, à l'organisation des concerts. Avec comme objectif ultime de vendre un produit formaté au plus grand nombre pour amasser un maximum de pognon. Ah, les joies du marketing !

Karine



5 — *Éditeur* : **Eidos Interactive** — *Machine* : **PSone**

Denki Blocks !



Comme tous les mois sur GBA, nous avons droit à notre lot de jeux de réflexion. Nous accueillons donc cette fois-ci Denki Blocks !, qui a le mérite de proposer un concept vraiment novateur. En gros, vous devez recréer une forme particulière qui s'affiche sur le côté de l'écran, en assemblant des pièces éparpillées sur l'aire de jeu. Pour cela, vous disposez de la capacité de déplacer toutes les pièces simultanément, ce qui vous oblige à utiliser des remparts immuables (placés aléatoirement) en guise d'instrument de « tassage » pour pouvoir joindre correctement les morceaux de briques. Fort didactique et doté d'une difficulté progressive, Denki Blocks ! devient rapidement addictif pour les Vulcains que nous sommes. De plus, avec ses divers modes multijoueurs (Combat, Échange...) et son interface détaillée, on obtient au final un soft intelligent qui, paradoxalement, n'est pas redondant.

Kendy

7 

Denki Blocks !

Frank Herbert's Dune

PS2 Cryo ne lâche pas l'affaire avec Dune, en nous proposant cette fois un soft d'aventure dans l'esprit de Nomad Soul d'Eidos. Le jeu reprend la saga de Paul Atreides dans son ascension en tant que messie improvisé des Fremens. Les parties se divisent en plusieurs phases, avec de la recherche, de l'action et de l'infiltration. Si l'idée de base est plutôt sympathique, en revanche, les moyens déployés pour exceller s'avèrent assez pauvres. En effet, les temps de chargement sont extrêmement longs et fréquents, les cut-scenes en temps réel manquent de rythme, les dialogues des protagonistes sautent souvent (du moins dans notre version test) et les vues de caméra énervent. Cela dit, les fans du bouquin de Frank Herbert devraient pouvoir se divertir un tantinet en faisant preuve de beaucoup d'abstraction !

Kendy





5 *Éditeur* : **Cryo** *Machine* : **PlayStation 2**

Frogger's Adventure, Temple of the Frog

GAME BOY ADVANCE Frogger, la grenouille qui n'arrête pas de sauter, continue son périple sans fin de console en console. L'aventure est colorée et sympathique, quoiqu'un brin répétitive. Vous dirigez la grenouille sur un tracé prédéterminé pour récolter les éléments de vie du Marais des Lucioles dérobés par Mister D. et dispersés sur 4 mondes et 8 niveaux. De nombreux ennemis et 5 boss tenteront de lui barrer le chemin,



comme des requins ou toutes sortes d'insectes qui peuplent un marais. Ces présences, ainsi que des décors chaleureux, créent une sorte de dynamique qui rend le soft agréable, malgré une durée de vie moyenne. Un titre pour les jeunes joueurs.

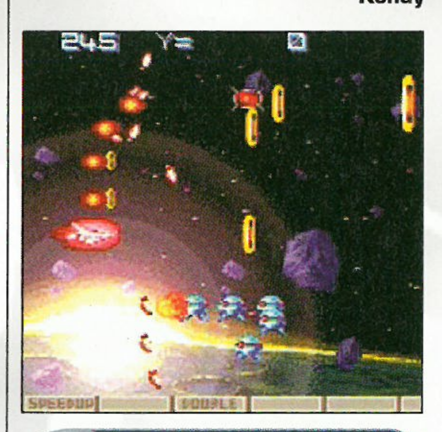
Karine

5 *Éditeur* : **Konami** *Machine* : **Game Boy Advance**

Gradius Galaxies

GAME BOY ADVANCE Ce n'est pas demain la veille que Konami va mettre un terme à son inépuisable saga des Gradius. Et pour preuve : ce nouveau volet sur GBA est d'excellente facture ! On retrouve bien évidemment un jeu de tir démentiel au système d'armement évolutif très libre, avec des pastilles à récolter et des capacités à valider (vitesse, laser, missiles, double tirs...). On notera une optimisation du mode 7 (zoom et rotation !) assez jouissive pour les yeux, ainsi qu'un niveau de difficulté très corsé qui pourra toutefois décourager les néophytes des shoots spatiaux, mais causera à coup sûr l'extase des hardcore gamers. Plus beau graphiquement que Phalanx, Gradius Galaxies est à mon sens l'épisode le plus réussi de la série, par ses stages hostiles bien pensés et sa brillante réalisation. Car malgré le beau monde affiché à l'écran, ça ne rame pas ! Bref, le soft de Konami est un vrai régal, et la GBA plus que jamais confortée dans sa position de machine 2D ultime !

Kendy



8 *Éditeur* : **Konami** *Machine* : **Game Boy Advance**

Harry Potter à l'École des Sorciers

PSone Harry Potter est un garçon plein d'ambition. Après avoir colonisé les livres et les écrans de cinéma, il s'attaque maintenant aux jeux vidéo en commençant par la PSone. Le titre alterne plate-forme et résolution de puzzles, en suivant grosso modo la trame du scénario original. L'histoire se déroule dans le collège de Poudlard et en extérieur, avec des graphismes colorés et pas trop moches pour une 32 bits en fin de vie. La progression est assez variée, avec des challenges musicaux, des sorts à jeter, des matchs de Quidditch et des boss. Le rythme n'est pas très équilibré et l'action se concentre surtout en fin de jeu. Un titre qui plaira évidemment aux plus jeunes ! De toute manière, le titre se vend déjà par caisses entières...

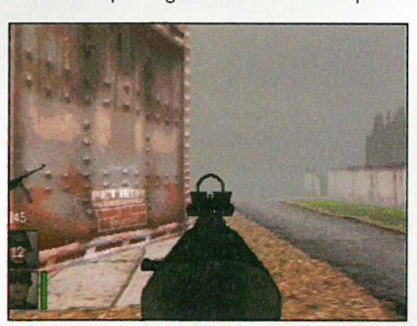
Karine



6 *Éditeur* : **Electronic Arts** *Machine* : **PSone**

Hidden and Dangerous

PSone Sur PC, Hidden and Dangerous fait partie de mes jeux d'action/tactique préférés. Comme on s'y attendait, sur PSone, le soft est un ratage complet, et ce dans tous les domaines. La réalisation est plus qu'insignifiante et la prise en main est à s'arracher les cheveux (même si je concède que je n'en ai pas beaucoup !). La vue de snipe change toute seule lorsqu'on ajuste les nazis, et il est fort fréquent de voir des soldats marcher stupidement contre des murs. De plus, l'Intelligence Artificielle des protagonistes est aussi pous-





Harry Potter à l'École des Sorc

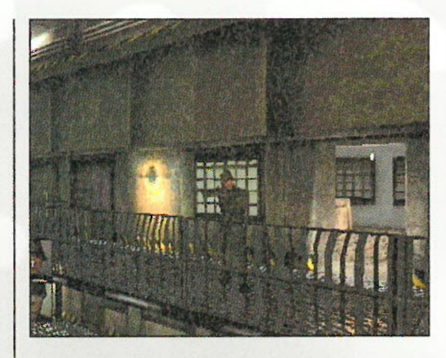


Gradius Galaxies



Frank Herbert's Dune





sée que celle de François de la « Star Academy », c'est-à-dire furieusement médiocre. Bref, « Caché et Dangereux » ferait bien de le rester à vie, pour le bien-être de votre bourse !

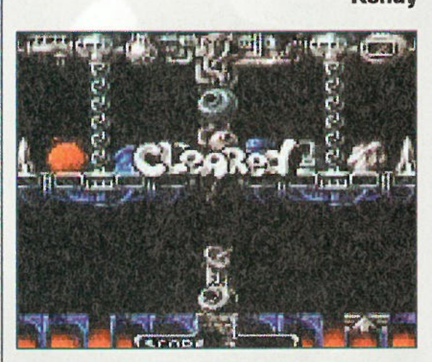
Kendy

2 — *Éditeur : Take 2* — *Machine : PSone*

Keep the Balance !

Derrière ce cri de ralliement anglo-saxon faussement zen se cache un jeu de réflexion stérile furieusement médiocre. Il s'agit d'envoyer des objets (nourriture, billets de banque...) sur une balance pour que celle-ci reste équilibrée le plus longtemps possible. Côté réalisation, c'est le vide cosmique à l'écran. Pourtant, malgré cela, les programmeurs ont réussi à nous pondre des animations saccadées, ce qui est un exploit en soi. De plus, le soft ne dispose que de 5 niveaux... Bonjour la durée de vie ! En somme, garder l'équilibre ne nous fera pas garder notre tolérance ! À mort monsieur : hop, poubelle !

Kendy

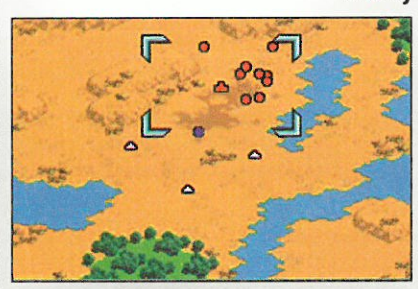


1 — *Éditeur : Jowood Productions* — *Machine : Game Boy Color*

Mech Platoon

Lorsqu'on allume la GBA, on démarre par une sublime séquence vidéo digne d'une PSone ! On peut y voir des robots en train de se fritter à grands coups de missiles. Mais ne vous trompez pas quant à la nature du soft : il s'agit d'un RTS (Real Time Strategy) à la Command & Conquer assez bien fichu. Les parties débutent crescendo pour vous familiariser avec l'interface du jeu. Commencez par extraire les matières premières des sols pour pouvoir construire des usines, puis assemblez des machines à la chaîne. Apprenez à configurer correctement vos défenses avant de partir à la guerre, en installant des tourelles aux endroits stratégiques. Avec ses nombreuses campagnes sur 5 planètes différentes, Mech Platoon est une véritable réussite pour les amoureux du genre. De plus, sa réalisation s'avère excellente et il est possible de jouer jusqu'à 4 simultanément via le câble Link.

Kendy



7 — *Éditeur : Kemco* — *Machine : Game Boy Advance*

Megaman Battle Network

Après de nombreuses aventures dans le monde de la plate-forme, Megaman revient cette fois-ci sous la forme d'un Pokémon-like avec cette formule d'action-RPG très dynamique. Dans un univers futuriste, le joueur devra connecter Megaman, son incarnation virtuelle, avec divers réseaux afin de régler un grand nombre de problèmes. Le tableau de la classe d'école ne veut plus rien afficher ? Il suffira de s'y plugger afin de régler l'affaire. Côté action, on aura des combats originaux dans lesquels Megaman devra esquiver les attaques ennemies. Quant au côté Pokémon, il sera présent sous forme de nouvelles armes à récupérer et à échanger avec ses amis. La gestion du stock de ces armes étant un facteur de victoire, il faudra donc toujours être à l'affût de nouvelles pétoires. Une réussite pour les fans de RPG nouvelle tendance.

Greg

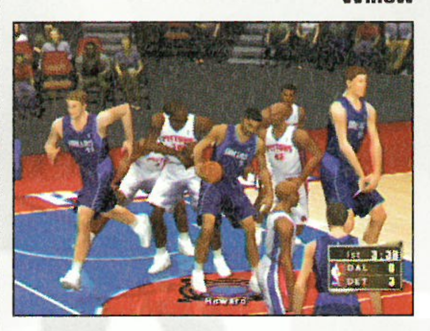


8 — *Éditeur : Ubi Soft / Capcom* — *Machine : Game Boy Advance*

NBA 2K2

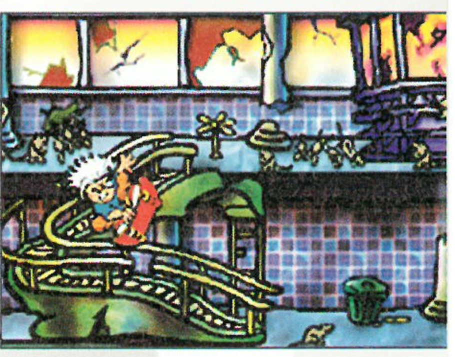
Shenmue II, Headhunter, Virtua Tennis 2... pour une console moribonde, la Dreamcast a encore des ressources, et ce n'est pas ce mois-ci qu'elle rendra son dernier souffle. Une fois de plus, la 128 bits de Sega revient d'entre les morts avec un titre d'une qualité exceptionnelle : NBA 2K2. L'édition précédente frôlait la perfection ? Qu'à cela ne tienne, les développeurs de Visual Concept ont trouvé le moyen d'affiner le gameplay : la gestion des contacts entre les joueurs a été sensiblement améliorée, tout comme la physique du ballon (notamment sur les longues passes), les sauts des défenseurs gênent encore plus la précision des shoots, les alley-oops sont moins systématiques, et une nouvelle commande de vol de balle a fait son apparition. Bref, NBA ridiculise la série NBA Live d'EA Sports sur tous les plans (motion capture, feeling). Par conséquent, c'est avec une impatience non feinte que nous attendons la version PS2 de ce petit bijou. Un titre indispensable.

Willow

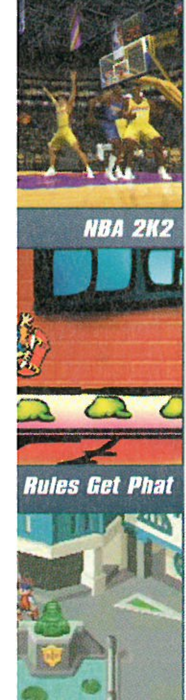


8 — *Éditeur : Sega Sports* — *Machine : Dreamcast*

No Rules Get Phat



Jack le Borgne, mascotte de la marque de streetwear No Rules, est un skater de l'extrême qui se la joue HxC. Muni de sa board et d'un lance-pierres, il va empêcher une invasion d'aliens tout droit débarqués de la planète Punkazz avec comme message : « Dégagez avant qu'on vous explose. » Ce qui vous donne une idée de l'ambiance. Les graphismes essaient de s'approcher de



ceux d'un dessin animé, sans vraiment convaincre, et la maniabilité n'est pas terrible. Une certaine dextérité est nécessaire pour ne pas envoyer One Eye Jack dans le décor. La progression est assez répétitive, malgré les 5 mondes disponibles. Un titre sans grand intérêt, en fait.

Karine



L'ombre de Zorro

Cryo, fidèle à lui-même, exploite la licence du super-héros le plus hispanique de l'histoire (après Speedy Gonzales). Si la réalisation graphique s'avère moyenne (notamment la cape du héros), le reste est plus que médiocre. Les cinématiques sont horribles et le placement de la caméra empêche toute perception claire de la pièce dans laquelle on se trouve. Pas pratique pour un jeu où la furtivité est capitale ! Résultat, le titre est quasiment injouable. En plus, les ennemis sont complètement idiots et les combats ennuyeux à mourir. Au lieu de manier l'épée, il suffit de suivre un enchaînement de boutons, comme dans un jeu musical. Super ! Une fois de plus, pour Cryo, L'ombre de Zorro est à peine l'ombre d'un jeu.

Angel



3 — *Éditeur : Cryo* — *Machine : PlayStation 2*

Phalanx

Les anciens possesseurs de Super Nintendo doivent se souvenir de Phalanx avec une nostalgie non dissimulée. Le voilà qui débarque de façon tonitruante sur la GBA, pour notre plus grand plaisir de destruction cosmique. Ce jeu de tir n'a pas pris une seule ride et propose toute une panoplie d'items visant à améliorer l'arsenal de votre vaisseau. L'interface permet de switcher entre 3 types d'armes différents et d'utiliser des bombes en cas de surpeuplement d'ennemis à l'écran. Avec ses scrollings différentiels foisonnants et ses nombreux effets graphiques (zoom et rotation !), cette mouture 32 bits ne souffre d'au-



cun ralentissement malgré la taille imposante de certains boss... ce qui ne fut hélas pas le cas sur SNES ! En somme, vous l'aurez compris, Phalanx sur GBA a gagné en perfection dans sa réalisation ! Donc, si un shoot à l'ancienne fort efficace vous tente, ne cherchez pas plus loin ! À part chez Gradius Galaxies.

Kendy

8 — *Éditeur : Kemco* — *Machine : Game Boy Advance*

Rayman M



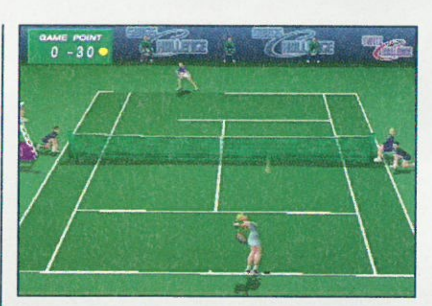
Contrairement aux autres titres inspirés du personnage, Rayman M est basé sur le multijoueur. Jouable à quatre simultanément, le jeu se divise en deux catégories d'épreuves : les courses et les combats en arène. Les premières s'annoncent un poil mollassonnes et on remarque quelques ralentissements. Pour les combats en arène, c'est pas non plus la joie. On peut les comparer à du Quake-like ennuyeux pour néophytes... et encore. Cela dit, il faut avouer que les circuits et arènes sont nombreux (une trentaine) et que les différents modes permettent de varier un peu le gameplay, mais pas suffisamment pour le rendre passionnant. Dans le même genre, on préférera Crash Bash ou Mario Party !

Angel



WTA Tour Tennis

Je me souviens avoir testé WTA Tour Tennis en import il y a de cela trois numéros. C'est drôle, mais aujourd'hui, en le revoyant, j'ai eu un choc. Je me suis dit : « Non mais euh, c'est pas



possible, c'était pas aussi mauvais ? » Il faut dire que Virtua Tennis 2 est passé par là. WTA Tour Tennis propose des joueuses officielles, certes, mais tellement rigides et mal modélisées qu'on les reconnaît à peine. La jouabilité ne rattrape rien, même si, avec l'habitude, on peut effectivement construire des semblants de points. Bref, si avant Virtua Tennis 2 (prévu sur PS2, je le rappelle), ce jeu faisait figure de jeu très moyen, il paraît aujourd'hui franchement minable. À éviter.

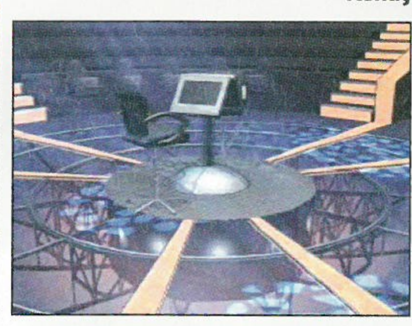
Chris

4 — *Éditeur : Konami* — *Machine : PlayStation 2*

Qui Veut Gagner des Millions ? Junior

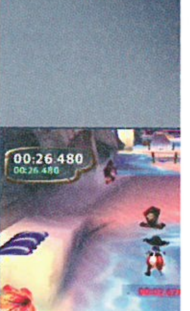
Qui veut faire « tiep » à gagner des millions en monnaie de singe ? Peut-être vous, mais pas moi. Le jeu vidéo adapté du programme « culturel » de TF1 utilise les voix de l'invincible Jean-Pierre Foucault, plus puissant que jamais. On retrouve les habituelles six premières questions débiles, avant de se frotter à un questionnaire un peu plus chiadé. L'interface n'a pas changé pour cette version Junior, puisque le titre dispose d'un habillage graphique toujours aussi désertique. En plus, sous prétexte que cette mouture s'adresse aux jeunes joueurs, Jean-Pierre se permet de nous tutoyer ! Et ça, dans mon pays, c'est trop !!! Plus sérieusement, nous sommes en présence d'un titre sans réel intérêt. Même au second degré, on est rapidement saoulé, c'est pour vous dire...

Kendy



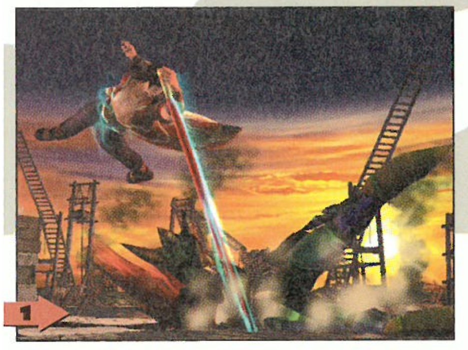
3 — *Éditeur : Eidos Interactive* — *Machine : PSone*

L'ombre de Zorro



Rayman M

WTA Tour Tennis

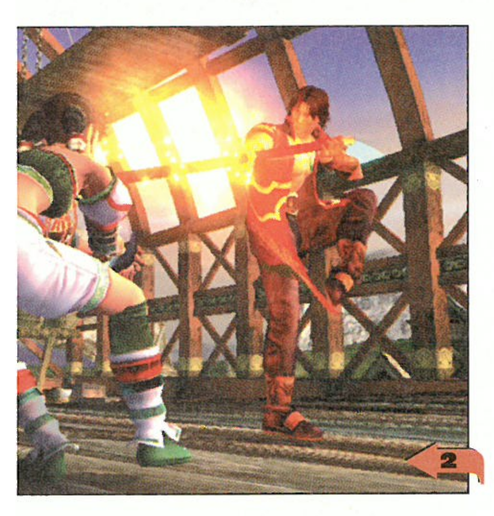




Soul Calibur II

Éditeur : Namco
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Début 2002
Sortie en Europe : N.C.

Les dernières images tirées de la version arcade de Soul Calibur II, en cours de développement chez Namco, montrent à quel point ce titre a progressé ces dernières semaines. Comme vous pouvez le constater, ce jeu de combat 3D s'annonce d'une beauté phénoménale !



Sorti sur la Dreamcast japonaise en août 1999, Soul Calibur reste considéré à ce jour comme l'un des plus merveilleux jeux de baston en 3D de tous les temps - pour beaucoup, c'est la référence absolue sur consoles. Comme vous le savez, l'objectif de Namco avec Soul Calibur II en arcade est donc de parvenir à dépasser ce titre. Très enthousiasmantes, les premières images laissaient imaginer un résultat final somptueux. Et aujourd'hui, il est quasiment certain que SCII se montrera à la hauteur de nos espérances les plus folles, voire plus, tant les derniers éléments dévoilés sont impressionnants. Le système de jeu se présente comme une version améliorée de celui du précédent volet, notamment dans les déplacements 3D sur la surface de combat. La gestion des contacts entre les armes blanches et les persos semble bien plus complexe, et l'ajout d'une interactivité avec le décor (les murs par exemple) rend incontestablement les duels plus profonds et intéressants. Mais le plus fabuleux dans ce titre développé sur System 246, c'est sans doute son aspect graphique : les persos jouissent d'un design magistral, les détails foisonnent, les effets spéciaux pleuvent et la palette de couleurs est d'une subtilité admirable. Hiroaki Yotoriyama et son équipe vont nous mettre une nouvelle baffe et ça tombe bien, car c'est tout ce qu'on demande ! Dès que le travail sera terminé, ces génies de la baston pourront enfin se concentrer sur le développement des versions GameCube, PS2 et Xbox, qui sortiront toutes les trois simultanément.

Hiroaki Yotoriyama et son équipe vont nous mettre une nouvelle baffe





1 *Plus beau que jamais, Kilik revient avec des coups redoutables.*

2 *Plan rapproché sur le joli postérieur de Talim, une nouvelle combattante rapide et tranchante.*

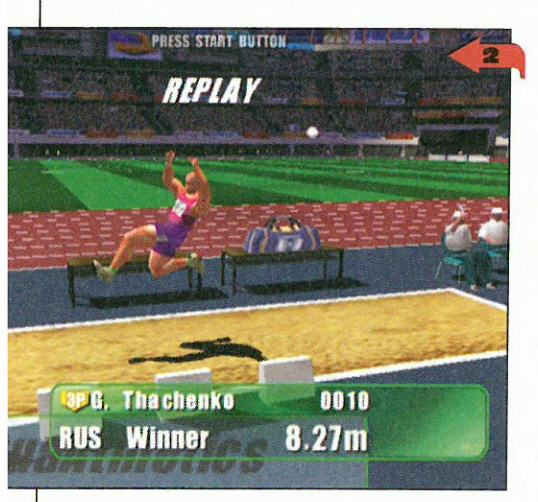
3 *Duel mixte sur fond de cerisiers en fleurs.*



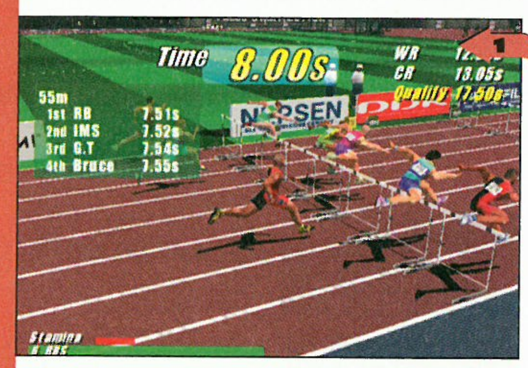
Virtua Athlete

Éditeur : Sega (Hitmaker)
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Janvier 2002
Sortie en Europe : N.C.

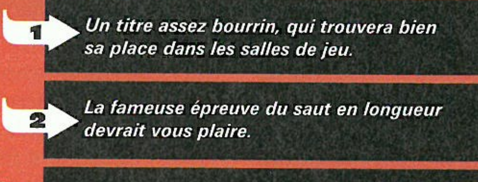
Hitmaker nous sert une version recuisinée de son jeu Virtua Athlete 2K, sorti en 2000 sur Dreamcast. En arcade, Virtua Athlete devrait aisément trouver sa clientèle.



Virtua Athlete (Virtua Athletics, en Occident) s'apprête à débarquer dans les salles de jeu, sur le board Naomi GD-Rom System. Basé sur des épreuves d'athlétisme, ce jeu propose une dizaine de persos et six disciplines, que le joueur peut sélectionner librement en début de partie : 100 mètres, 110 mètres haies, saut en longueur, lancer du disque, saut en hauteur et lancer du javelot. Le système de jeu reste très simple et se divise en deux approches distinctes en fonction des épreuves : bourrinage intense des boutons, ou pressions subtiles en accord avec le timing. Quatre joueurs peuvent participer simultanément, pour un plaisir au moins quadruplé. La réalisation, intégralement en 3D temps réel, semble s'aligner sur celle de la version Dreamcast.







1 Un titre assez bourrin, qui trouvera bien sa place dans les salles de jeu.

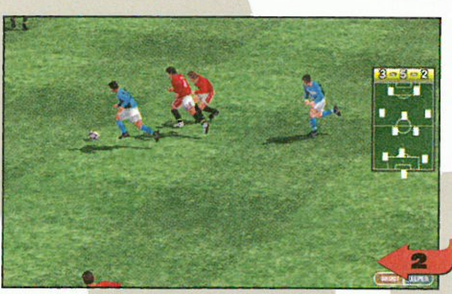
2 La fameuse épreuve du saut en longueur devrait vous plaire.

3 Les commandes vous sont clairement expliquées au début de chaque épreuve.

World Club Champion Football Serie A 2001-2002

Sega et Hitmaker nous annoncent un World Club Champion Football débordant d'originalité.





Conçu sur le modèle de la simulation hippique Derby Owner's Club - un carton au Japon - ce jeu utilise un système de trading cards sous licence Panini. Ces cartes sont celles de plus de 300 joueurs issus des 18 équipes de la première division italienne (la Serie A). On commence par s'acheter un Starter Pack contenant onze cartes de joueurs et une IC Card pour les sauvegardes. Lors de la première partie, on crée son équipe (nom, couleur du maillot, etc.). Puis on pose les cartes sur une reproduction de la pelouse, et hop, la formation s'affiche à l'écran en respectant exactement la position des cartes ! Après une petite phase d'entraînement, place au match face à un des adversaires présents (sept au maximum) ou contre l'ordinateur. De là, on donne des consignes comme un entraîneur, via différents boutons, on remplace les joueurs en changeant de cartes, etc. Une fois la partie terminée, on gagne une carte. Et la magie continue. Juste avant la Coupe du Monde 2002, ce jeu risque bien de faire un malheur.

1 L'énorme meuble d'arcade de WCCF est prévu pour faire participer jusqu'à huit joueurs simultanément !

2 Profitant de la puissance du board Naomi, les matchs sont affichés à l'écran en 3D temps réel.



Éditeur : Sega (Hitmaker)
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Elle vous a manqué, la revoici, la revoilà, la rubrique Pécé ! Et pour reprendre sa place, ce mois-ci, elle nous présente 3 titres malheureusement pas tout à fait à la hauteur de nos attentes, dont un qui compense en offrant une agréable surprise. À vous de trouver lequel !

TÉLEX

Nos amis Américains, part 8792

Un facétieux juge fédéral américain a décidé de trancher à l'encontre de la décision de justice française, qui était censée empêcher Yahoo de vendre des objets nazis en France. L'avocat de Yahoo se félicite en outre, considérant que la décision « empêche un seul pays ou un groupe de pays de réglementer le contenu de l'Internet ». Du coup, Yahoo a le droit de vendre des objets nazis, même chez nous. Donc notre justice à nous, on se la colle au c... monsieur USA ?

Les Koalas de la censure

En Australie, GTA III et Ghost Recon ont été retirés des rayonnages. Normalement, un système de classification est en vigueur, mais la lenteur de celui-ci oblige certains éditeurs à sortir leur produit sans le sticker magique, ne serait-ce que pour pouvoir vendre leurs produits finis avant Noël..., et à se faire taper sur les doigts. Et puis histoire de, deux quotidiens débiles ont publié des articles puants à base de psychologie ridicule mettant en garde les parents stupides contre les dangers du jeu vidéo.

Les jeux PC du mois

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Svastika Land

Éditeur : Activision • Genre : FPS Prix • environ 350 F (53 €)

Le grand retour de l'ancêtre de tout un genre, c'est donc pour tout de suite. On parlait il y a deux mois de la démo multi-joueur, très encourageante, et voici donc enfin le jeu entier et final. Côté campagne solo, l'ambiance assure, et ceux qui pourraient se trouver dérangés par la présence d'autant de croix gammées dans un jeu vidéo apprécieront la possibilité offerte de toutes les détruire. D'ailleurs c'est recommandé, elles cachent souvent des passages secrets. Quoi qu'il en soit, dans la peau d'un espion allié, il vous faudra une fois de plus vous débrouiller seul pour en apprendre plus sur une division spéciale de ces fourbes de nazis, qui préparent quelque obscur rituel paranormal en secret. Ça n'a pas l'air brillant comme scénario, mais RTCW le met plutôt bien en scène, et le supporte avec une ambiance assez réussie, soutenue par une réalisation sonore de bonne qualité. En dehors de cela, le jeu n'offre pas, il faut bien l'avouer, beaucoup de nouveautés si ce n'est un soupçon de gameplay d'infiltration. En d'autres termes, c'est plutôt de l'archi-classique, même techniquement, le moteur de Quake III se contentant du service minimum : de magnifiques textures et quelques effets lumineux, mais une animation d'une pauvreté navrante. Son mode multijoueur phare (le même que dans la démo) en fait un titre déjà plus sympathique, à se goinfrer dans une pièce sombre en attendant un peu de nouveauté... car côté FPS, on a déjà vu mieux.

Le lance-flammes est l'arme préférée de notre plus grand amateur de canard laqué : Kendy.

ANARCHY ONLINE
De la SF en MMORPG

Éditeur : FunCom • Genre : MMORPG • Prix : Gratuit à télécharger, 209 F (32 €) en boîte, + 93 F/mois (14 €)



C'est la dernière coqueluche des amateurs du genre, et pourtant, il est loin d'être parfait. Mais il faut bien l'avouer : le « massively multiplayer » de FunCom est le premier à proposer autre chose que du médiéval fantastique, avec le bénéfice d'une telle réalisation et l'ambition d'un scénario continu. Ce dernier n'est d'ailleurs pas encore lancé à l'heure où j'écris ces lignes, et il est attendu avec une extrême impatience par les joueurs. Pour les éléments qui sont déjà en place, sachez que, mis à part quelques bugs, qui sont réglés au fur et à mesure des patchs, le système semble assez équilibré, avec l'habituel « levelling » bien entendu, mais aussi des missions à réaliser, et un univers assez cohérent de SF, dans lequel votre personnage trouvera pas mal de choses à faire. Appartenant à l'une des 4 grandes familles génétiques, il aura bien entendu des talents particuliers suivant sa souche d'origine. Deux grandes factions se font la guerre sur Rubi-Ka, la planète sur laquelle vous jouerez, la troisième regroupant les indécis et autres profiteurs n'ayant pas choisi leur camp. Les professions disponibles sont plutôt nombreuses, et parfois originales (comme le bureaucrate, qui ne combat que par l'intermédiaire de divers larbins). L'interface est un peu lourde à digérer, et avant d'entrer de plain-pied dans la communauté, il faut passer par un certain nombre d'étapes et de niveaux tout seul, sans l'aide de personne... Passé ce début un peu frustrant pour un jeu de ce type, on découvre un univers intéressant et un gameplay qui fait la part belle aux compétences. Les missions peuvent être jouées en solo, ce qui ravira ceux qui en ont marre de se faire doubler par d'autres joueurs sur leurs objectifs ; en revanche, si vous êtes en difficulté sur une mission solo, adieu l'aide salvatrice d'un autre joueur. Graphiquement, c'est plutôt réussi, mais le reste souffre encore un peu d'une jeunesse pénalisante, surtout pour le débutant en MMORPG. Le titre est prometteur, original, mais demande encore beaucoup d'évolutions... Mieux vaut sans doute patienter encore un peu, ne serait-ce que jusqu'à ce que le scénario soit lancé.

BATTLE REALMS
Du nouveau au pays du STR

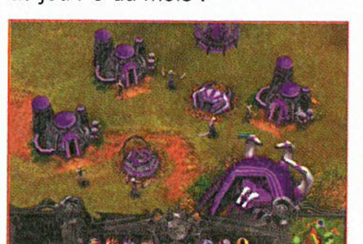
Éditeur : Crave Entertainment
Genre : STR • Prix : environ 350 F (53 €)

Comme pour toutes les bonnes choses, il y a eu un début au STR. Mais il y a surtout eu un titre faisant office de pierre angulaire du genre, de grand ambassadeur : Command & Conquer. Ed Del Castillo était son producteur, et voici son nouveau jeu. Monsieur STR nous gratifie aujourd'hui d'un titre dans lequel il a visiblement mis pas mal de petites idées fort sympathiques. Dans la peau de Kenji, fils du Clan du Dragon, vous allez revenir d'exil pour découvrir un Japon médiéval fantastique mis à feu et à sang par les guerres claniques. La campagne solo n'est pas linéaire, et dès la première mission, un choix vous est offert, qui déterminera si vous allez jouer avec le Clan du Serpent (perfide, rapide et discret) ou le Clan du Dragon (polyvalent, noble, mais en difficulté). L'innovation principale réside dans la façon dont on produit des unités. Elles sont toutes faites à partir des paysans, et ceux-ci sortent régulièrement, ils ne sont pas produits. Plus vous avez d'unités, et plus le rythme auquel de nouveaux paysans apparaissent diminue. Ensuite, c'est à vous de choisir si vous souhaitez entraîner un paysan pour en faire une unité ou non... Du coup, l'équilibre des parties et les stratégies sont assez différents des STR classiques, mais non moins intéressants. Là où c'est encore plus fort, c'est qu'on peut cumuler les entraînements : ainsi, un paysan peut devenir un samouraï en passant dans le dojo, puis à l'école de tir à l'arc, puis dans le laboratoire. Le titre est bourré d'animations qui compensent un graphisme un peu simple, bien que réalisé avec une 3D très propre. Mais plus que ça, chaque unité a des déplacements particuliers en combat, certaines contournant l'adversaire, bondissant au contact, etc., rendant l'ensemble fort dynamique. Enfin, en termes de stratégie, la production et l'utilisation d'unités différentes sont bien plus efficaces que la trop habituelle production de masse à la Starcraft. Fin du fin, les quatre clans du jeu sont vraiment différents et équilibrés, et l'introduction des points de Yin et de Yang, qui permettent d'obtenir des héros ou d'améliorer certaines unités, oblige les joueurs à chercher l'affrontement plutôt qu'à jouer l'attentisme (car on gagne plus de points en combattant loin de sa base). Au final, un sang neuf vraiment bien venu au pays du STR, et un titre qui charmera vraiment les amateurs. Le jeu PC du mois !


Les forêts permettent de lancer des attaques fourbes.








Les chevaux devraient presque être considérés comme une autre ressource du jeu, tant ils sont un ajout indispensable à votre développement.

TÉLEX

Le fabuleux monde des jeux vidéo

Bioware et Interplay viennent définitivement de divorcer, après une guéguerre judiciaire sur fond de royalties impayées. Les bébés Neverwinter Nights et Knights of the Old Republic (un RPG avec la licence Star Wars) ne seront cependant pas affectés, le premier étant toujours prévu pour une sortie très attendue dans les mois qui viennent, chez un éditeur encore inconnu à l'heure où j'écris ces lignes (7 heures 21 du matin pour les curieux).



GBAaaAAaaAAah !

C'est pourri comme titre. Mais peu importe, finalement. L'essentiel, vous l'aurez compris, c'est qu'on va parler encore beaucoup de la GBA dans cette rubrique. Mais pas seulement, hé non, mesdames et messieurs, car voici venir le Freestyler Bike pour les fêlés de volants en forme de guidon de moto, et de nouveaux Action Replay-like (ou pas, d'ailleurs). ERRATUM : Le mois dernier, je vous parlais du fameux volant à retour de force, « Speedster II » de Big Ben. Eh bien, mea culpa ma race, je m'étais supra-planté la tronche. Il fallait bien évidemment comprendre « Speed Force II ». Que la force centrifuge me pardonne cette monumentale erreur due à un prolongement excessif de ma face de vampire dans le frigo de la rédac.







Câbles Link, standard et quadruple

Pas grand-chose à signaler sur ces câbles, si ce n'est que le quadruple joue la carte des différentes couleurs de terminaisons, en plus du chiffre, pour s'y repérer. En dehors de cela, ils ne proposent aucune fonctionnalité nouvelle par rapport à l'officiel ou aux modèles concurrents de chez Big Ben ou Gamester. Tout est donc affaire de prix et de disponibilité !

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 69 F (10,52 €) chacun
Machine : Game Boy Advance



Guidon « Freestyler Bike »

La dernière fois qu'un fabricant avait essayé ce concept du guidon, pour les jeux de moto (ou de combat, pour ceux qui veulent, mais bon), Capt'ain Ta Race, de *Joystick*, en avait brillamment résumé l'intérêt, fort de son expérience de motard amateur professionnel : « C'est de la m... » Normal, en moto, on ne tourne jamais le guidon, sauf pour faire un créneau arrière en côte. Sinon, c'est le « viandage » assuré. Et cette première tentative, j'ai nommé le Bike Station de Big Ben, bien qu'ayant le mérite d'introduire pour la première fois l'idée, n'était en effet pas très agréable à utiliser, puisque basé uniquement sur ce mouvement contre nature. Visiblement, la leçon a été retenue, puisque le Freestyler Bike permet de simuler le mouvement réel, c'est-à-dire se pencher sur les côtés, à gauche ou à droite. Mais il gère également le mouvement rotatif bien entendu, ce qui porte l'ensemble à 4 axes, et donc deux modes de conduite différents. En outre, les gaz sont à la poignée, de même que les freins. En gros, c'est particulièrement réaliste comparé au Bike Station. Le système inclut astucieusement de quoi fixer la chose sur une table, ou la transformer pour la placer sous les cuisses. C'est stable, bien foutu, et pour couronner le tout, on a droit à deux moteurs de vibration dans les poignées, et un grip caoutchouc. C'est relativement bon marché compte tenu de la qualité générale de finition, plutôt bonne, et au final, ceux qui cherchent un accessoire de ce type pour leurs jeux de moto ou de jet-ski y trouveront le compagnon idéal.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 549 F (83,69 €)
Machines : PlayStation 2, PlayStation, PSone

Equalizer Xtreme

Cet Action Replay utilise un système simple : un CD. On fait booter la machine sur le CD, et après sélection des codes que l'on désire activer, la machine conserve les bidouilles en RAM, puis lance le jeu. Si vous souhaitez ajouter vous-même des codes, que vous aurez trouvés sur Internet ou ailleurs, il faudra les sauver sur la carte mémoire prévue à cet effet. Enfin, notez que la compatibilité PlayStation 2 de l'Equalizer Xtreme se limite à des codes pour Gran Turismo 3 (il n'est en outre pas possible d'en sauver d'autres). Le pack annonce au final plus de 13 000 codes.

Distributeur : Big Ben
Prix : 199 F (30,34 €)
Machines : PSone, PlayStation 2

Batterie rechargeable « Energy Pack »

Cette batterie, utilisant le système standard, est disponible en deux coloris : violet et violet translucide. Rien de très particulier à signaler, si ce n'est que l'autonomie annoncée est de 10 heures, ce qui est un peu mieux que le précédent modèle présenté dans cette même rubrique il y a quelques mois.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 79 F (12,04 €)
Machine : Game Boy Advance

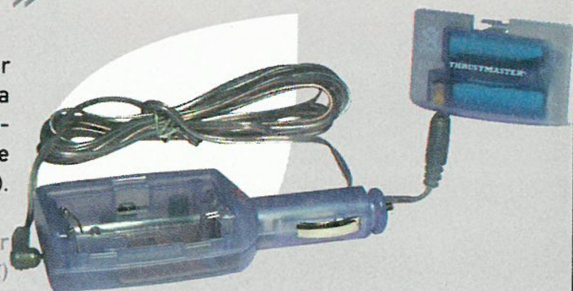
Cheatcode S PSone

Oui, Thrustmaster s'y met aussi. Le système est exactement similaire, à la base, c'est-à-dire un simple CD sur lequel démarre la machine. De même, vous ajoutez vos propres codes à l'aide d'une carte mémoire standard. En revanche, l'interface du Cheatcode S s'avère nettement mieux designée, voire un peu plus pratique que celle de l'Equalizer Xtreme. Quant aux codes, la plupart sont les mêmes, mais le Cheatcode S ne bénéficie pas de la partie Gran Turismo 3 PlayStation 2. En revanche, il annonce 37 000 codes (pour environ 2 000 jeux). Pour le même prix, il n'y a donc pas photo !

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 199 F (30,34 €)
Machine : PSone

Batterie rechargeable + allume-cigare « Car Energy Pack »

Il s'agit de la même batterie que précédemment, mais vendue avec un adaptateur allume-cigare permettant de la recharger, ou bien de jouer en voiture en gardant la console branchée. À noter un double compartiment à piles à l'intérieur de cet adaptateur, qui permet ainsi de recharger aussi les piles R6 prévues à cet effet. Notez que l'adaptateur seul, sans la batterie, est également commercialisé au prix de 59 F (8,99 €). Cet ensemble est également disponible en violet et violet translucide.



Distributeur : Thrustmaster
Prix : 79 F (12 ,04 €)
Machine : Game Boy Advance

Les Astuces par Kendy

La blague consternante et pourrie du mois :
« Docteur... docteur !!! Je deviens tellement sourde que je ne m'entends même plus péter.
- Mmmh... je vois. Tenez, prenez ça, ça ira mieux.
- Vous êtes sûr qu'avec ça j'entendrai mieux ?
- Non, mais vous péterez plus fort. »
Classe, non ?

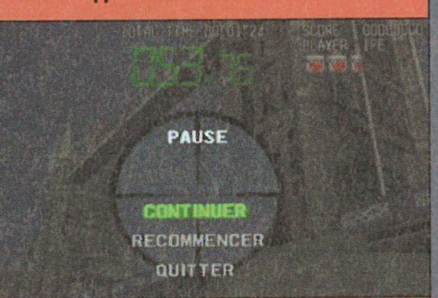
SILENT SCOPE 2



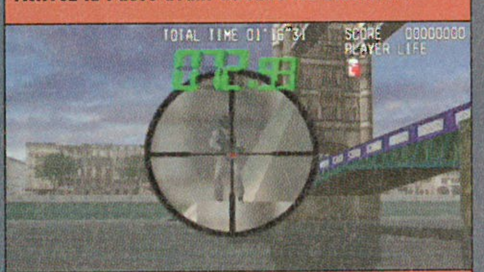
Machine : PlayStation2
Version : Europ enne

CONVERTIR LA SANTÉ EN TEMPS

En mode Arcade, faites la Pause en pressant sur Start, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ○. Le son d'une détonation vous signalera que l'astuce fonctionne. Chaque moitié de jauge de vie vous conférera 5 secondes supplémentaires !



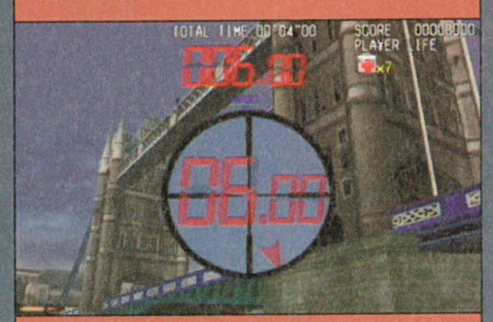
Activez la Pause avant de faire les bidouilles !



Vous êtes à 72 secondes grâce à l'astuce !

CONVERTIR LE TEMPS EN SANTÉ

En mode Arcade, faites la Pause en pressant sur Start, puis effectuez les manipulations suivantes : ○, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Vous gagnerez une moitié de vie contre 5 secondes.



GRAN THEFT AUTO 3




Machine : PlayStation2
Version : Europ enne

JOUER AVEC UN TANK

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : ○ six fois, R1, L2, L1, △, ○, △.
Le tank apparaîtra devant vous !

BERCEUSE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1.

NIVEAU DE RECHERCHE BAS

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Les flics seront moins vigilants dans ce mode.

NIVEAU DE RECHERCHE HAUT

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←, →.

TOUTES LES ARMES

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

LE PLEIN DE SANTÉ

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

LE PLEIN DE GILETS PARE-BALLES

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

PLUS D'ARGENT

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

DÉTRUIRE TOUTES LES VOITURES

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1.
Cette astuce fait sauter toutes les bagnoles à l'écran !

MEILLEURE CONDUITE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △.
Faites L3 ou R3 pour exécuter des bonds énormes !



En pressant sur les sticks analogiques, vous pourrez effectuer des bonds en véhicule !

BROUILLARD

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✕.

CIEL COUVERT

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □.

PLUIE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○.

MÉTÉO NORMALE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △.



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…









TEMPS RAPIDE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : ◎ trois fois, ◎ cinq fois, L1, △, ◎, △.

RIOT DANS LA VILLE

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : ▽, △, ◁, △, ⊗, R1, R2, L2, L1.
Les civils se bastonnent dans les rues !

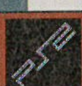
HABITANTS HOSTILES

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : ▽, △, ◁, △, ⊗, R1, R2, L1, L2.

HABITANTS FOUS

Pendant la partie, effectuez les combinaisons suivantes : R2, R1, ◎, ⊗, L2, L1, △, ▽.

SMUGGLER'S RUN 2




Machine : PlayStation2
Version : Europ enne

INVISIBILITÉ

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Enclenchez la Pause avant d'entrer les commandes de circonstance.

VOITURES PLUS LÉGÈRES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, R1, L2, R2, R2.

PAS DE GRAVITÉ

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, R2, R1, R2, △ trois fois.

TEMPS DE RÉAPPARITION PLUS RAPIDE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, L2, R2, ▷ trois fois. Le code peut être déclenché 3 fois pour accroître son effet !

TEMPS DE RÉAPPARITION PLUS LENT

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R2, L2, L1, R1, ◁ trois fois. Le code peut être déclenché 3 fois pour accroître son effet !

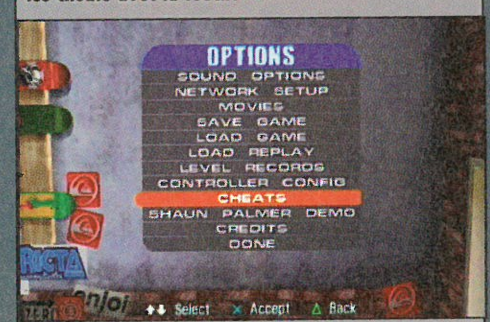
TONY HAWK'S PRO SKATER 3




Machine : PlayStation2
Version : Europ enne

CODE SUPRÊME !

Entrez dans le menu des options, puis sélectionnez l'onglet « Cheats ». Entrez le code suivant : backdoor. Un son vous avertira que l'astuce est enclenchée. Cela aura pour effet de débloquer toutes les options secrètes du jeu, sauf les niveaux bonus et les personnages inédits. Pendant la partie en mode Carrière, effectuez la Pause pour accéder au menu de triche. De là, il est possible de faire apparaître les cheats avec la touche ⊗.



Allez dans l'option « Cheats » !

TOUTES LES SÉQUENCES VIDÉO

Entrez dans le menu des options, puis sélectionnez l'onglet « Cheats ». Entrez le code suivant en n'oubliant pas la majuscule : Peepshow.
Cela aura pour effet de débloquer toutes les cinématiques du jeu !
Une fois le code entré, allez dans « Movie ».

JOUER AVEC LES DÉVELOPPEURS

Sur l'écran de création des skaters, entrez les noms suivants :

Aaron Skillman
Alan Flores
Andrew Rausch
Andy
Nelson
Brian Jennings
Captain Jennings
Chad Findley
Chris Glenn
Chris Rausch
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong
Gary Jesdanun
Henry Ji
James Rausch
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Kevin
Mulhall
Lisa Davies
Mark Scott
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease
Steve Ganem
Steven Rausch
Trey Smith
William Pease
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla
Stacey D




SILENT HILL 2
&
SOUL REAVER 2

COURRIER DES LECTEURS



Alors ce mois-ci, j'ai été un peu déçu par vos lettres. Franchement, Bibi il était tout triste. Du coup, Bibi s'est rabattu sur Internet. Alors, en cet an de grâce 2002, place au « courriel » ! Place aussi et surtout à la nostalgie, aux grandes et éternelles questions sur l'état de l'industrie et de sa créativité, et place à un peu de réflexion pour le bien de notre neurone à nous tous.

ET SI ON EST NUL AUX JEUX DE DRAGUE ?

Salut à toute l'équipe de Joypad ! (...)

Sucrage de compliments, mais merci tout de même.

1) Je pense que nous sommes tous d'accord pour dire que le but premier du jeu vidéo est de s'amuser, n'est-ce pas ?

Je pense qu'on pourrait en trouver qui te diraient : « Non, le but premier, c'est que je m'en fasse des c... en or », mais en tout cas, ici, on est d'accord avec toi.

Mais imaginons cette situation : vous voulez devenir pilote de F1, mais rien à faire, vous échouez lamentablement tous vos tests, bref, vous êtes nul. Dégoûté, vous rentrez chez vous pour vous éclater sur votre jeu de F1 préféré, mais là, grosse déception : c'est beaucoup trop réaliste, et vous êtes aussi nul sur le jeu qu'en vrai... Ne pensez-vous pas qu'à ce moment-là, le jeu vidéo aura échoué dans son but premier ?

On peut prendre la question sous bien des angles. D'abord, s'il s'agit, je cite, de ton « jeu de F1 préféré », c'est que tu es masochiste, auquel cas être nul doit te procurer du plaisir, donc la réponse à ta question est « non ». Mais ignorons ce « préféré » pour en venir au véritable objet de ta question. Si échouer à répétition avec ton jeu de F1 génère de la frustration, c'est clair que le jeu n'atteint pas son objectif. Mais il n'atteint pas son objectif avec toi : c'est que tu n'es pas fait pour les simulations (ou pire, pour la F1 tout court, ou pire, pour les sports automobiles, ou pire encore, pour les jeux vidéo, voire pour la vie). Car si tu as acheté ce jeu, j'imagine que tu l'as fait sur les conseils de Joypad. De bons conseils, donc ;-) ! Mais il était sans doute précisé dans le test qu'il s'agissait d'une simulation pointue... donc susceptible de ne pas te convenir, vu ton « problème ». Il n'empêche que pour Jean-Marcel, qui n'a pas ce fameux problème de F1, puisqu'il est lui-même champion de monoplace de Franche-Comté, ce jeu remplit à merveille son rôle. Dans cette situation précise, il ne reste que deux solutions : trouver un jeu de F1 arcade qui soit fun ou s'essayer à Tetris et ainsi devenir maçon ou maquettiste, deux professions où l'on empile des blocs.

2) Ça fait déjà longtemps que la PlayStation existe, et je trouve que Sony n'a pas beaucoup fait d'efforts pour la 2. Il n'y a toujours pas les 4 ports manettes (alors que tous les autres les mettent), c'est la console la moins pratique que je connaisse, et la seule raison qui justifiait un prix aussi élevé est le lecteur de DVD, étant donné qu'il n'y avait pas beaucoup de titres à ce moment-là. À mon avis, Sony s'est empressé de faire sa console face à la concurrence grandissante, et résultat : on a une machine bâclée (ce qui expliquerait toutes les versions sorties).

EN VRAC : Précision : dans notre N°114, le courrier de Stéphane évoquait une news du site puissance-nintendo.com. Comme nous le fait remarquer le site, nous avons omis de préciser que la news en question est très ancienne, et que le site a annoncé peu après que MGS2 ne sortirait pas sur GC.

Alors là, je t'arrête tout de suite : la PlayStation 1, qui n'est certainement pas une console bâclée, elle, c'est certain, a également eu énormément de versions. Ce procédé est courant à toute machine électronique : ce sont en réalité des révisions de production légères, qui permettent de faire baisser les coûts de production, essentiellement. Euh, et c'est quoi une console pas pratique ?

Je pense que c'est idiot, car Sony a pu voir que les joueurs lui faisaient confiance (notamment face à la Dreamcast).

En admettant que ta théorie d'un Sony bâclant la conception de la PS2 soit exacte, Sony n'avait aucune garantie réelle de la fidélité des joueurs à l'époque de la sortie de la Dreamcast. Mais plus que cet argument, il est surtout important de considérer qu'à l'époque de la sortie de la Dreamcast, la PS2 était déjà presque finalisée.

Et il n'y a pas de raison que ça s'arrête. Sony a d'ailleurs pu le constater avec ses 20 millions d'unités vendues.

Mouais... moi je vois deux belles raisons pour que ça puisse s'arrêter : la Xbox et la GameCube. D'autant qu'il est facile de vendre quand on est seul sur le marché (Sony ayant vendu énormément, surtout depuis le déclin de la Dreamcast et la baisse de prix de la PS2, jumelée avec la sortie de titres comme Devil May Cry). Mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, hein : je ne prévois en rien la chute Sony. Je dis juste que les fidélités vont être mises à rude épreuve.

Faudra-t-il attendre encore une génération de consoles ou une concurrence grandissante pour que Sony pense un peu plus à ses joueurs ? J'espère que non... Qu'en pensez-vous ?

J'en pense que ce n'est en tout cas pas maintenant que Sony va faire quoi que ce soit pour modifier son Hardware directement (l'ajout d'un disque dur n'étant pas déterminant vis-à-vis des reproches que tu formules ici). En revanche, vu les récentes déclarations du président de Sony, Nobuyuki Idei, il se peut que la PlayStation 3 débarque plus tôt que prévu... Mais on n'y croit pas trop...

3) Pensez-vous que Sega aura envie de refaire des consoles dans l'avenir, malgré le fait que les joueurs ne lui fassent plus vraiment confiance à cause de ses nombreux échecs ?

Certainement pas avant longtemps... En tout cas, leurs dernières déclarations à ce sujet font état d'un refus catégorique. Si, en tant qu'éditeur de jeux, ils prospèrent et créent des licences et des personnages qui deviennent particulièrement forts, ils pourraient toujours envisager d'en faire les ambassadeurs commerciaux exclusifs d'une nouvelle machine, mais j'en doute fort.





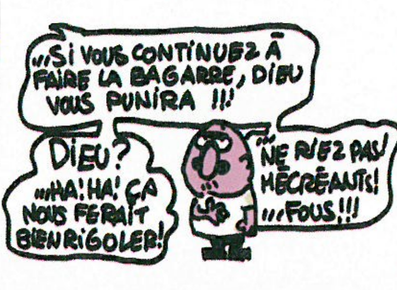












EN VRAC : Superfilou des bois, choqué à raison par l'aspect de certaines pubs récentes (Devil May Cry, Virgin), demande si nous avons un droit de regard sur la pub. Disons que oui, mais qu'il est limité : on ne passera assurément pas de pubs nazies, par exemple. Mais notre département de pub ne peut pas refuser non plus le « droit à l'image » des boîtes qui annoncent : après tout, ça n'engage qu'elles. Quoique.

4) Si votre femme (ou future femme) vous demandait de choisir entre elle et les jeux vidéo, que feriez-vous ?

Y aurait-il un problème personnel là-dessous ? Bon allez, le tour de table de la rédac, voyons voir qui j'ai sous la main aujourd'hui... Willow : « J'la fous dehors, j'divorce. » Trazom : « Ben pour moi, c'est évident, ma femme Sonia ! » Gollum : « Je choisis elle (si c'est vraiment celle que j'aime)... et je joue en cachette ! » Greg : « Je dirais les jeux vidéo, moi, parce que des femmes, y en a des milliards sur Terre, on pourra toujours trouver la bonne. » Elwood : « Si elle me considère comme un autiste du jeu vidéo, elle n'a qu'à trouver un mec dans l'administration. » Julo : « Ça mérite réflexion, mais non, je choisis Éléna, c'est évident ! » Kendy : « Bah j'la choisis elle, ch'uis pas con ! Euh... quoique... Ça dépend de la femme, comme ça dépend du jeu vidéo. Genre entre Alice Sapritch et MGS2, je prends MGS2. Mais si c'était Nathalie Portman... » Karine : « Hein ? Ma future femme ? » Angel : « J'en sais rien moi, qu'est-ce que j'en ai à foutre, question à la con, j'te jure... ça dépend du jeu, et de la femme, bien sûr, mais globalement j'choisis la femme. » Quant à moi, je m'assure d'abord que ce n'est pas moi qui abuse un peu, et si ce n'est pas le cas, on en discute. Mais je pars du principe que si elle n'est pas capable de comprendre et d'accepter mes passions, c'est problématique. (NDTraz : P... comment tu te la joues philosophe, RaHaN !)

Merci de m'avoir lu jusqu'au bout et félicitations à Traz pour sa fille. Continuez à faire de l'aussi bon boulot.

Laurent



Côté e-mail

UN PEU D'ÉLITISME INTELLECTUALISTE VIDÉOLUDIQUE
From : Julien Sorel • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Nostalgie, quand tu nous tiens !

N'cha Joypad,
Merci à vos bonnes âmes d'éduquer le public vidéoludique. Cela devient un véritable cas d'urgence. Rien à signaler de bien nouveau, la médiocrité de la grosse majorité des produits en magasin, le pitoyable manque de renouvellement des concepts de jeu frôle la neurasthénie... En bonne gens moderne, j'en ai causé avec ma bouche et aussi mes minimes flasques sur « internout », et ce à plus de monde que je n'eusse « espoiré ». Faut croire que je ne suis pas le seul préoccupé... Partout, j'y ai constaté le même (légitime) ras-le-bol des gamers (et même, ô sainte lueur de transcendance quantique, des quelques trop rares gameuses croisées). Insatisfaction peut-être insignifiante aujourd'hui (la PS2 est fashion, le grobof de service achète en masse les Guy Roux Manager et Dead or Alive...) ; en revanche, à long terme... Il faut dire qu'une bonne partie de votre lectorat a l'âge de vos journalistes, a comme habitude le jeu console ou PC depuis 10 ou 20 ans, et est surtout en droit d'attendre un peu plus d'un jeu que le sauvetage de princesse au passé tourmenté dans un cell-chiadé univers steampunk en carton pâte... C'est un peu comme si l'industrie du cinéma était restée bloquée à ses pathétiques mélos des années 1910-20, sans pouvoir enfanter (par flemme ou ignorance) de Citizen Kane, 2001 Space Odyssey, La Soupe Aux Choux ou Battle Royale...On comprendrait alors les frustrations des quelques cinéphiles, s'il existait encore des salles de cinéma... Qu'on me comprenne bien dans mon innocente rage furieuse, en atteignant sa masse critique, devenant une des plus puissantes industries du loisir, le jeu vidéo va devoir faire certains choix. Il devra s'interroger sur sa capacité à muter, pour basculer dans les sphères adultes des industries, c'est-à-dire en constituant en son sein un laboratoire où il saura trouver ses solutions, un champ expérimental où le principe d'un être se nourrissant de ses propres contradictions pour évoluer serait poussé jusqu'au niveau maximum du risque. Ou bien alors la lente sclérose en plaques tectoniques que chopent les industries-grenouilles, orgueilleuses mais sans vertus, après s'être trop emplies de vent.
1) Oui, nous rêvons d'une Avant-garde (quel terme affreux !) dans le jeu vidéo.
2) Oui, nous aimerions, nous les quelque 200 bientôt 800 millions d'humanoïdes abrutis de pixels qui rendent violemment épileptiques, ne plus être considérés à travers les regards dédaigneux de l'intelligentsia et ceux vides des commerciaux.
3) Oui, nous sommes alcooliques et rêvons d'un monde où 2 heures/semaine de jeux vidéo intelligents ET ludiques seraient obligatoires à l'école.

Juste dis-le moi, ô enfant des âges farouches, si tu as connaissance d'une telle entreprise quelque part en ce moment, ou, à défaut, d'essais sérieux capables d'éclairer nos cyber-lanternes magiques.
En vous remerciant.

Une bien jolie diatribe en vérité ! Le problème du renouvellement créatif, du ludique consommable intelligemment, concerne effectivement beaucoup d'entre nous. Je n'ai malheureusement pas, à l'heure actuelle, de lanterne pour te sortir efficacement de tes ténèbres. Les excellents jeux, intelligents, existent pourtant encore, et ne disparaîtront jamais. Mais je doute que notre Industrie ne finisse pas par produire quoi qu'il arrive 80 % minimum de déchets consuméristes, et autres clones sans saveur. C'est bien le problème de cette masse critique qu'il a atteint. Et c'est bien pour ça que nous existons. Cela dit, je tiens tout de même à préciser que le « sauvetage de princesse au passé tourmenté dans un cell-chiadé univers steampunk en carton pâte », à savoir le nouveau Zelda GameCube, si je t'ai bien compris, reste quelque chose que nous sommes bien impatients de découvrir. Quant au 2), ça viendra, va. Et puis, même si ça ne vient pas, quelle importance ? Enfin, pour ton 3) : non, je ne suis pas alcoolique. Le seul qui puisse par ailleurs prétendre à l'épithète, ici, c'est Angel.

Kanu-Dô

P.S. : Parce que même les plus rentables des vaches à lait ont besoin de voir passer des trains de temps à autre (mais j'me comprends).

Sois-en assuré, tu n'es pas le seul.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 2 - 59178 Lille Cedex 9

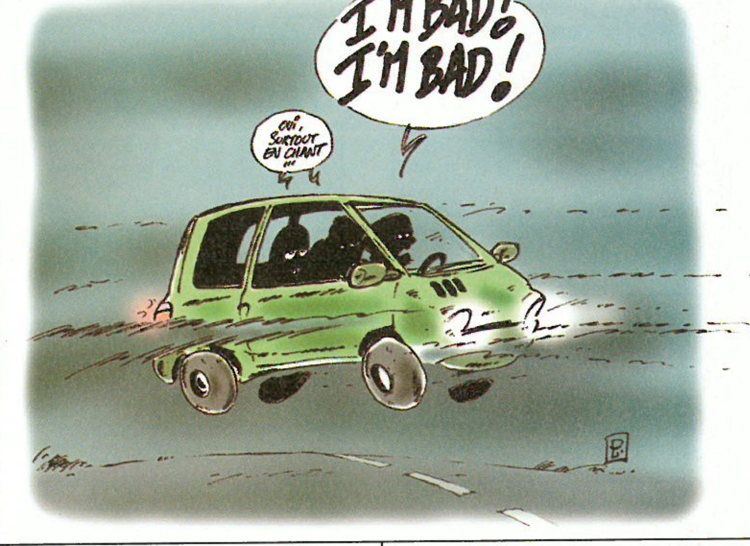
POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi

La fin d'année n'échappe pas à la vigilance du Politburo de la rédaction, qui enregistre toutes les conneries de nos vaillants testeurs, une fois de plus livrées unplugged sur cette dernière page du magazine.



LUNDI 19 NOVEMBRE

>>>>> 11 : 21

Willow, studieux, tape un texte sur son PC. Embêté par une conversion en euros, il demande naïvement : « Personne n'a une calculatrice ? » Trazom : « Ben t'en as une sur ton PC ! » Willow : « Ah bon ? J'savais pas... »

>>>>> 13 : 43

Greg apprend avec joie qu'il va partir samedi pour le Japon, et aller rencontrer la personne qui a réalisé Dead or Alive 3 sur Xbox...

>>>>> 13 : 58

Depuis quelques jours, Angel se vante d'avoir un « super plan » pour obtenir un téléphone portable « dernier cri » gratos. Le voilà qui nous présente enfin son bijou, un Samsung tout rose. Bien entendu, tout le monde va lui dire qu'il s'est fait arnaquer, et que c'est un portable de fille. Angel : « Ha mais n'importe quoi, tout ça parce qu'il est un peu rouge. De toute façon, je m'en fous, j'ai plein de trucs dessus, j'ai le wap, l'agenda... Tiens, y a même une fonction pour connaître le jour de ses règles ! »

MARDI 20 NOVEMBRE

>>>>> 13 : 48

Coup de fil de l'attachée de presse de Microsoft : « Bon ben Greg, finalement tu pars au Japon après-demain. » Greg : « Ah, mais je... Ça commence bien... »

JEUDI 22 NOVEMBRE

>>>>> 08 : 33

Arrivé à l'aéroport, Greg rencontre une autre attachée de presse de Microsoft, qui lui donne son billet, sur lequel il lit distraitement « Paris-Londres »... En fait, ils vont jusqu'en Angleterre où ils devront attendre la responsable de Microsoft Europe et d'autres journalistes européens. Bien entendu, ils devront changer de terminal et traverser tout l'aéroport, après avoir récupéré leurs valises puisqu'ils doivent changer de compagnie aérienne...

VENDREDI 23 NOVEMBRE

>>>>> 21 : 25 (JAPON)

Après avoir cherché un endroit sympathique pour dîner, la troupe de Microsoft se retrouve dans un restaurant à steaks du New Otani, l'un des hôtels les plus luxueux de Tokyo. Ils font la queue un moment, quand une femme et ses deux enfants sortent du restaurant pour payer (au Japon, on paye généralement à la sortie). Écoutant d'une oreille distraite, Greg entend le garçon dire « Cela fera 63 000 yens s'il vous plaît ! (2 400 F environ). » Pris d'un doute, il sort du restaurant pour regarder la carte : le moindre steak est à 800 F ! Les journalistes s'enfuient alors, poursuivis par le garçon qui pensait qu'ils s'en allaient par manque de places libres !

SAMEDI 24 NOVEMBRE

>>>>> 13 : 10

Julo, Angel et Traz roulent sur une autoroute, en plein brouillard, en direction de Sillery, pour le fameux tournoi géant ISS Pro Evolution 2. Tout en conduisant, Julo chante comme un goret sur une chanson du dernier album de Michael Jackson. Angel, qui flippe un peu : « Fais gaffe Julo, t'es entre deux voies, là ! » Julo : « Ouais, ouais je sais, je chante faux ! »

>>>>> 13 : 10 (JAPON)

À Tokyo, le voyage de presse Microsoft continue. Arrivés devant les bureaux de Tecmo, c'est la panique : les portes sont fermées. La responsable du voyage commence à perdre patience, et demande à Greg, qui connaît les lieux, d'essayer de rentrer par derrière. Rien à faire, il n'y a pas un chat. Tout semble foutu lorsqu'elle s'écrie : « Ah mais attendez, les guys, on a 20 minutes d'avance en fait ! » Le plus naturellement du monde, elle propose alors aux journalistes de tuer le temps en allant visiter le supermarché voisin...

>>>>> 19 : 15 (JAPON)

Le soir même, Microsoft invite au restaurant M. Itagaki et son assistant ainsi que les journalistes. Une fois arrivés sur place, nous constatâmes que la réservation n'avait pas été faite. Après une enquête de trois secondes, Greg et M. Itagaki découvrent avec la patronne que les taxis les ont amenés dans le mauvais restaurant, celui qui se trouvait sur la ligne du dessous sur le dépliant de l'attachée de presse. Heureusement, il restait encore de la place...

MARDI 4 DÉCEMBRE

>>>>> 17 : 50

Angel : « Put..., le film *Final Fantasy* a coûté à Square 10 milliards de yens ! ». RaHaN, ironique : « Ah, bravo, merci du renseignement, heureusement que tu es là ! » Angel : « Euh, en PERTES, hein... » RaHaN : « Oui, oui, merci mais c'est pas un scoop. » Angel : « Attends, la news elle est datée du... euh... du 6 novembre ! »

MERCREDI 5 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 58

Willow essaie de convaincre Tonton Stéphane que Amped sur Xbox tue la gueule. « Ok, c'est tout blanc mais c'est de la neige, regarde c'est... pas froid ! »

DIMANCHE 9 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 35

Julo arrive à la rédac avec la Xbox que RaHaN lui a prêtée la veille. Il commence à se faire une partie d'Amped, lorsque l'on se rend compte que la musique du jeu n'est autre que « You Rock My World »... Profitant du disque dur de la Xbox, Julo, alias « Doc Gyneco », a sauvegardé en fourbe tout l'album de Michael Jackson sur le disque dur ! RaHaN, dégoûté, laissera finalement les chansons sans les effacer, après avoir entendu cet argument de Julo : « Ouais vas-y RaHaN, l'efface pas, je me suis pris la tête à taper tous les noms des chansons ! »

>>>>> 16 : 10

Trazom, autant dans le zéf que Julo, vient voir ce dernier pour lui poser une question bien particulière : « Dans le test de Rogue Leader, t'as joué à toutes les heures pour pouvoir prendre des photos du jour et de la nuit ? » Julo : « Ben non, j'ai changé l'heure de la console... »

>>>>> 17 : 39

RaHaN, Greg, Angel et Willow refont le monde autour de la machine à café. Willow, prenant un ton très solennel, interrompt RaHaN et lui sort : « RaHaN, je t'envie trop... » Grand moment de silence... Willow reprend : « Non, sans déconner, t'as trop de cul, j'adore tes pompes, on n'en trouve plus des comme ça ! »

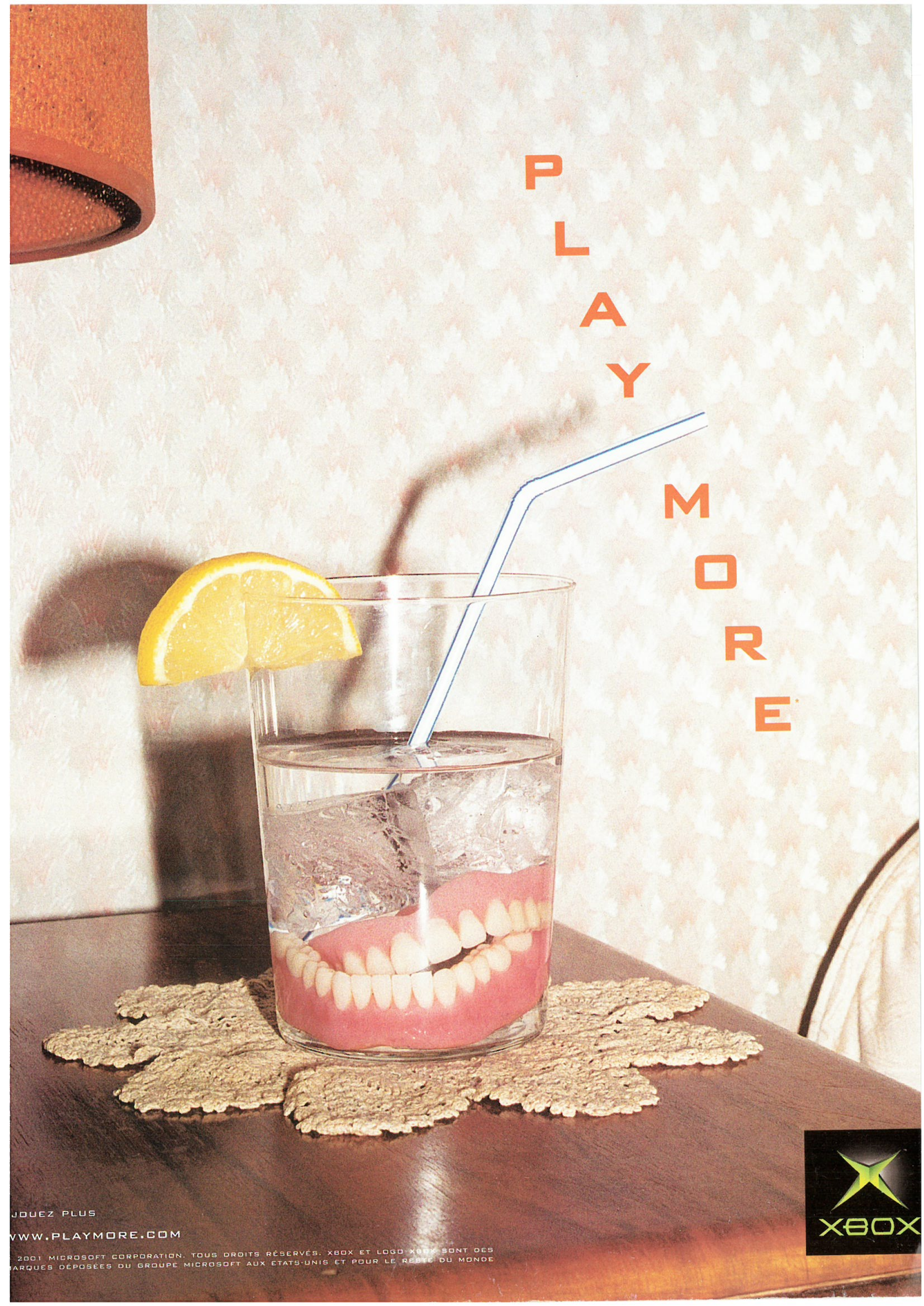
LUNDI 10 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 30

Kendy pose une question aux autres : « Euh, winter, c'est quelle période déjà ? » Willow : « Ben l'hiver. » Kendy, un peu gêné : « Aha, pardon, merci ! »

>>>>> 16 : 54

Pour la promo de la sortie du film *Fantomas* en DVD, un acteur grimé en Fantomas-okans débarque à la rédac. Kendy, qui tombe sur lui au détour du couloir, nous demande : « Mais qui c'est ? » Greg et Angel, en chœur : « Ben, c'est Fantomas !!! »


PLAY MORE
XBOX
JOUEZ PLUS
WWW.PLAYMORE.COM
2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LOGO XBOX SONT DES
ARQUES DÉPOSÉES DU GROUPE MICROSOFT AUX ETATS-UNIS ET POUR LE RESTE DU MONDE